START MICRO MAGAZINE 28

Start Micro Magazine

n°28
mai 1995

ST/STE
FALCON
JAGUAR

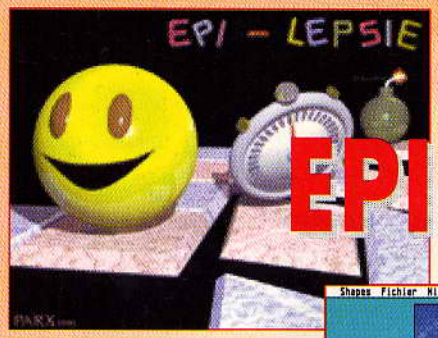
LE MARCHE DE L'OCCASION
Le juste prix

CANON FODDER
Faites la guerre, pas l'amour

DRAGON
Vivez les aventures de Bruce Lee

THEME PARK
Entrez dans un monde délirant

MATERIEL
SCREEN BLASTER III



EPI-LEPSIE

SHAPES

Gratuit sur la disquette de ce numéro

Pov-Mov	Animez vos images de synthèse
Avi-Player 0.95	La dernière version d'Avi-Player
Fractal Engine	Calculez rapidement vos fractales
Falcon Snap	Capteur d'écran pour Falcon
525	Convertissez vos fichiers sonores

Une disquette accompagne cet exemplaire sinon, demandez-la à la caisse

SOMMAIRE

■ **ACTUALITES**

3 ● Toute l'actualité du monde Atari.

■ **JEUX**

7 ● Preview.
8 ● Shapes.

■ **COURRIER**

9 ● Timbre, enveloppe... Réponse.

■ **DEMOS**

12 ● Luxe et beauté.

■ **DOMAINE PUBLIC**

15 ● Les logiciels en téléchargement.

■ **PROGRAMMATION**

23 ● Shifter, Timer et vecteurs d'interruption.

■ **CAHIER JAGUAR**

26 ● Cannon Fodder.
29 ● Tempark.
32 ● Dragon.
34 ● Solution Cannon Fodder.
38 ● Solution Tempark.

■ **LE MARCHE DE L'OCCASION**

41 ● Des ordinateurs qui ont la cote.

■ **TRUCS ET ASTUCES**

44 ● Spécial système D.

■ **DISQUETTE**

47 ● Master.

■ **CAHIER FALCON**

50 ● Matériel
Screen Blaster III
52 ● Programmation
Un snapshot pour votre Falcon.
54 ● La saga des BBS
Le serveur BRAZIL
56 ● Test
Des CD-Rom.
59 ● Jeu
EPI-LEPSIE
60 ● Graphisme
Initiation Apex Media.

ECHANGE DE DISQUETTE
GARANTIE 30 JOURS

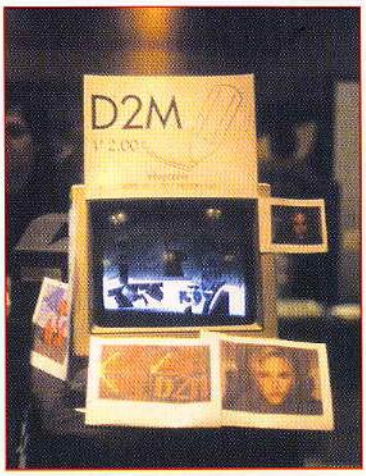
Si la disquette de ce magazine présente un problème de duplication, nous l'échangeons **gratuitement**. Toute mauvaise utilisation (écriture sur la disquette,...) annule cette garantie ! Reportez-vous à la page 40 de ce numéro.

Direction Générale et Responsable de la Rédaction : Serge Fenez
Rédacteur en chef : Alain Massoumipour
Ont collaboré à ce numéro :
Marc Cordier, Arnaud Pignard, Bruno Christen, Patrick Le Hégarat, Sébastien Rohaut, Hervé Piedvache.
Maquette et mise en page : Trait d'Union Publications, 75012 Paris.
Impression : Les Mouthieux, Fontenay-Tresigny 77610.
Start Micro Magazine est édité par **J.D. Press**
SARL de presse au capital de 10 000 F - R.C.S. Nanterre B 395 105 505.
Principal Associé : E. Pillot.
Gérant et Directeur de la Publication : E. Pillot.
Commission Paritaire 74048 - ISSN en cours
Dépôt légal à la parution.
Prix de vente au numéro : F 38.
Abonnement : F 360 (11 numéros)
J.D. Press 105, rue Jules Guesde, 92532 Levallois Cedex
Publicité au journal : tél. 47 30 49 01 - fax 47 30 49 58

(C) J.D. PRESS - "Toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle, par quelques procédé que ce soit, des pages publiées dans la présente publication, faite sans l'autorisation de l'éditeur est illicite et constitue une contrefaçon." (Loi du 11 Mars 1957 - art. 40 et 41 et Code Pénal art. 425).

ATARI SHOW II

Les 1 et 2 avril, s'est déroulé un événement majeur avec la deuxième édition de l'ATARI Show, organisé par la société ComposCan à Levallois, dans la banlieue parisienne.



L'impression couleurs avec D2M devient enfin une réalité !

Ce salon a su, une fois encore, attirer les foules, avec un nombre croissant d'entrées, ce qui n'est pas pour nous déplaire. La salle était parfaitement organisée, très bien climatisée, et surtout arborée de stands tous plus beaux et plus fastueux les uns que les autres.

Et les nouveautés n'ont pas manqué à l'appel :

Unicorn Technologies présentait son unique produit : Integuer, un logiciel intégré qui sera normalement testé dans le prochain numéro. Sachez d'ores et déjà que ce produit contient, en un seul bloc : un traitement de textes, un tableur, une gestion de fichiers, un logiciel de dessin vectoriel, de dessin bitmap et un logiciel de communication. Il y a vraiment de quoi se satisfaire, mais vous en saurez plus très bientôt !

Parx, société très active, proposait sur son stand son logiciel phare D2M v2.0, dont vous avez eu le test le mois dernier, mais surtout étaient présentés les modules dernier cri du logiciel, avec la gestion des cartes VidiST, afin de réaliser de la capture Vidéo en temps réel, directement depuis D2M, les nouveaux drivers de scanners, et enfin, les drivers d'impression couleurs pour les imprimantes Canon BJ couleur, travail réalisé en partenariat direct avec Canon France. Etaient également présents les derniers jeux produits par la société, il s'agit de : Epilepsie et Shape, des passe-temps ludiques à vous faire craquer.

La Becane, ex SOFPAO, présentait son dernier petit bébé importé d'Allemagne, deuxième clone, après le Médusa : l'Eagle. Etait présentée la version 030 à 32 Mhz, ce qui donne un Falcon à la vitesse d'un TT, mais bien sûr, étaient également annoncées les versions 68040 et 68060 à 64 Mhz. L'Eagle est un superbe engin, comportant des ports ASCI, SCSI, 4 ports série, parallèle, Lan, un bus VME, port Midi, avec 8 slots d'extension qui pourront, par la suite, accueillir des cartes PowerPC, Alpha, ou à base de 486 et de Pentium. Avec une RAM extensible à

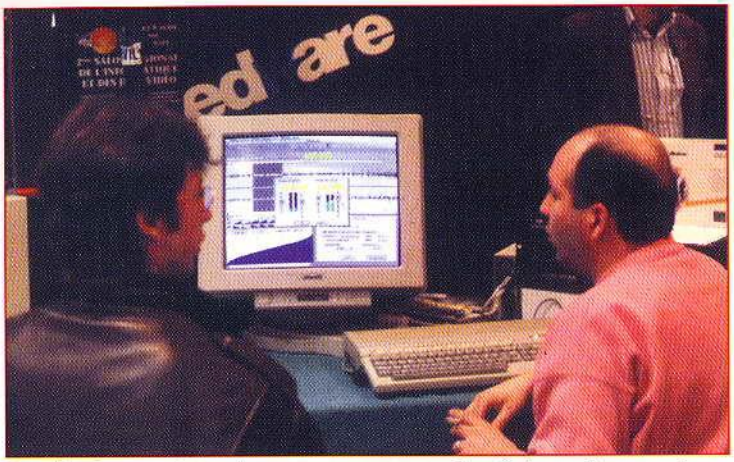
L'Eagle enfin présenté en France !

14 Mo en STRam et 256 Mo en TTRam, une véritable bombe informatique à 16 millions de couleurs !

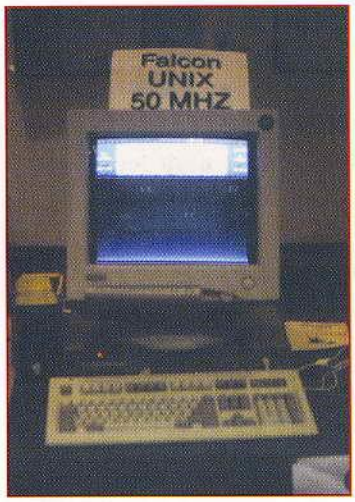
Lexicor France, spécialiste de la vidéo et des produits hardware, nous a gâtés, lui aussi : il présentait son tower finalisé à 100%, équipé de sa nouvelle carte accélératrice 16/32 Bits pour Falcon, sans logiciel, avec simplement un interrupteur pour passer d'un mode à l'autre. Carte comportant également un support pour une barrette SIM de 16 Mo, permettant d'augmenter immédiatement la capacité de votre machine, le tout pour un prix alléchant. Bien sûr, la carte d'acquisition vidéo Chili était de la partie, presque finalisée pour le Falcon. Enfin, l'événement majeur de ce stand était la présence d'un des développeurs du logiciel APEX Média, ce dernier présentant un

module d'acquisition vidéo temps réel pour son logiciel, une véritable démonstration des qualités du produit a pu s'offrir à nos yeux ébahis ! Turtle Bay, revendeur lyonnais, présentait sur son stand, Backward III, en préversion, démonstration faite par l'auteur lui-même du fameux émulateur ST pour Falcon.

OXO Concept nous a offert, durant les deux jours, une présentation de son produit principal et nouveau, nous avons nommé : Studio Son. Logiciel écrit par Thierry Rodolfo, ingénieur du son, qui maîtrise donc parfaitement le sujet, aidé de David René. Un test complet du produit ne devrait pas tarder à être réalisé dans le magazine, vous en saurez donc davantage très vite sur un produit qui porte bien son nom. Présentés également, étaient aussi la dernière tour Falcon d'Oxo, et le réseau ITOS, dont vous avez eu un test le mois dernier.



Studio Son présenté par son auteur, Ingénieur du son de son métier, on ne peut faire mieux.



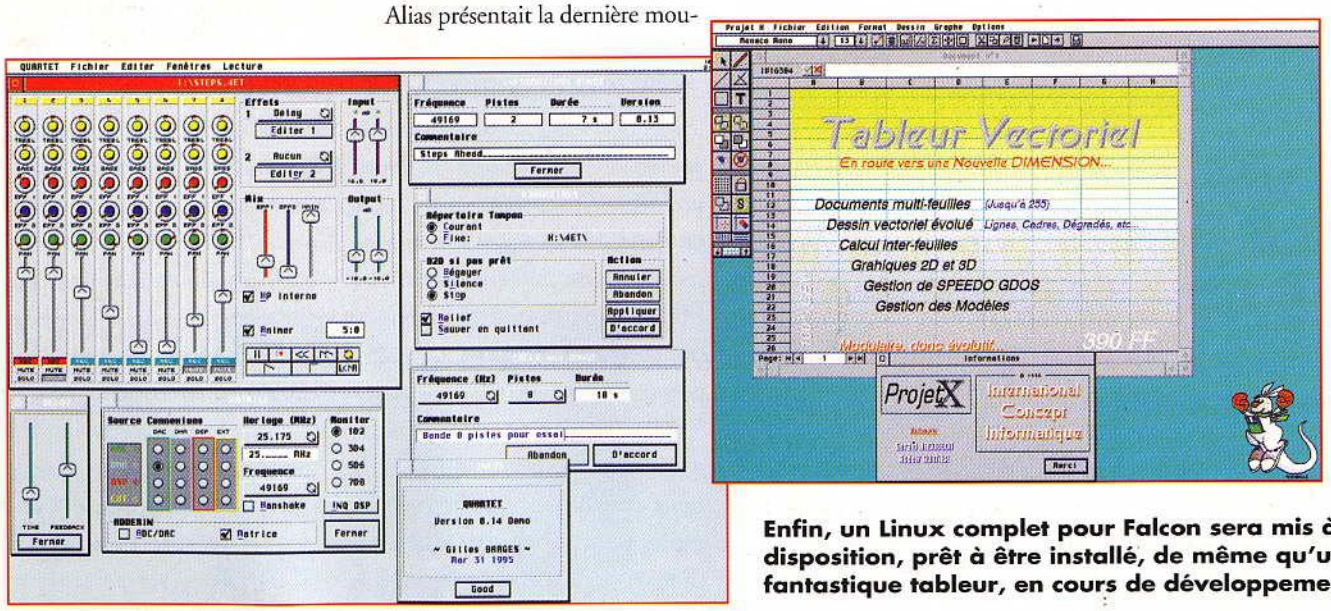
Un Falcon recarrossé, équipé d'une carte accélératrice avec Linux comme OS, que voulez-vous de plus ?

Etilde, société toulousaine, présentait également, avec l'accent ... : bien sûr, les produits mis en avant étaient le Rédacteur et le Rédacteur+, intégrant le fameux correcteur orthographique que les PC nous envient.

Alias présentait la dernière mouture de Vision, qui se nomme Vision Dock. Elle intègre, en plus des classiques fonctionnalités du logiciel de dessin, un système de gestion de base d'images, ce qui permet de les trouver facilement, par thème, par extension, etc. Une version Lite de Vision, sans les appuis DSP, est également disponible, pour un prix très alléchant.

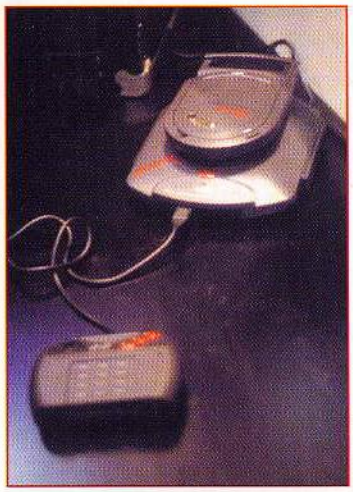
Alias s'attaque de façon ferme au marché étranger, et notamment allemand, édité par la société OverScan.

Concept, société niçoise, est une des sociétés françaises les plus actives du moment. Elle nous a donc proposé des tonnes de nouveautés et de préviews durant les deux journées. Commençons par la nouvelle Carte Accélératrice HighSpeed 50Mhz qui booste, c'est le cas de le dire, le DSP à 50Mhz, la FPU à 50Mhz, la CPU à 40Mhz et le BUS à 20Mhz, tout en conservant la compatibilité Falcon à 100%, les tests ont été réa-



Enfin, un Linux complet pour Falcon sera mis à disposition, prêt à être installé, de même qu'un fantastique tableur, en cours de développement..

lisés sur Cubase Audio, Calamus, Studio Son, Apex, etc. Sous Cubase Audio, certaines manoeuvres - impossibles auparavant - deviennent réalisables ! Au total : le gain moyen à l'utilisation est de 3 environ, suivant les cas. Pas besoin de logiciel pour faire fonctionner la carte. Toutes les opérations sont réalisables par des switchs sur la machine, (passage a 16Mhz, 32, 40 etc.). Sa disponibilité est d'un

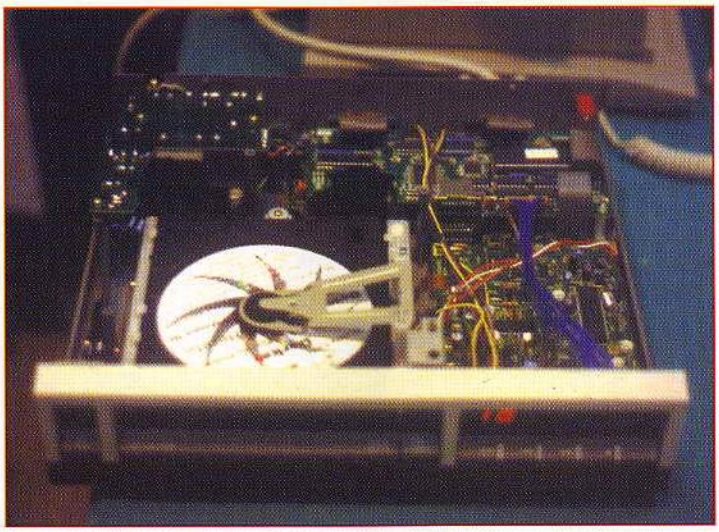


Le CD Jaguar enfin en France.

mois et demi environ, à moins de 2000 F.

Pour les possesseurs de l'ancienne carte HighSpeed, un patch DSP sera bientôt disponible (3 semaines environ), afin de résoudre les problèmes de DSP.

Etait également présenté, le DesktopSlimLine pour Falcon/ST : Desktop en métal (supporte sans problème les moniteurs de plus de 40Kg), avec berceau interne pour disque dur 3.5, carte clavier PC autonome incluse, clef de verrouillage clavier/souris, bouton turbo, voyants Power/Turbo/Disque en face avant. Permet enfin de travailler sur son bureau sans "virer" l'ordinateur ! (et le



Le CDAR504, les entrailles à l'air.

Falcon reste transportable, contrairement au Big Tower).

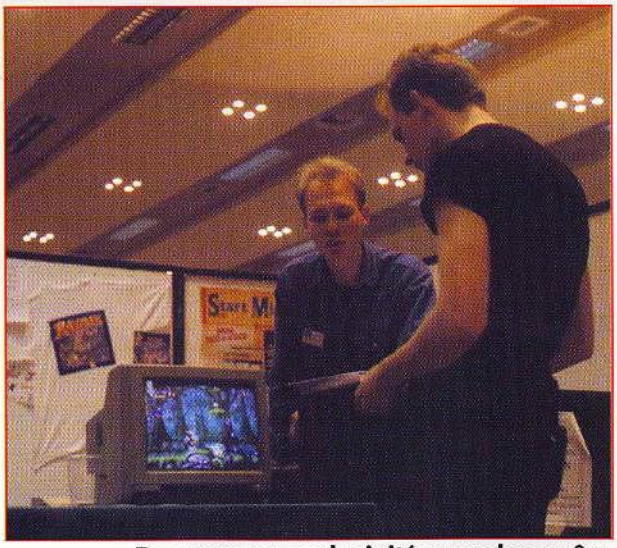
Une carte 8 Mo pour Falcon, qui permet d'updater son Falcon de 4 à 8 Mo, SANS JETER sa carte 4Mo (!) est en cours de finalisation.

Un nouveau logiciel D2D professionnel 8 pistes va être édité cet été. Ce logiciel vise les personnes qui refusent d'investir dans Cubase Audio, mais qui veulent seulement du 8 pistes très pro, avec une interface qui se rapproche le plus possible du matériel analogique de studio (table, effets...). Le tout à moins de 2000 F.

Les Fanzines étaient présents et nous les saluons au passage, on remarquera tout de même la présence sur le stand d'RSC/STupéfiant, d'un Cedar504, entrailles ouvertes, le fameux lecteur de CDROM pour la gamme ST.

C-LAB présentait le nouveau Falcon MKII, machine améliorée et dédiée à l'environnement musical, qui sera, nous le pensons, très vite testée dans les mois à venir ...

Accord, agent officiel ATARI, présentait le CD Jaguar, pas de titre réellement en fonctionnement dessus, simplement le fameux VLM, Virtual Light Machine de Jeff Minter. Effets graphiques psychédéliques, en fonction du rythme musical, vraiment prodigieux ! La société a également réalisé, en collaboration avec le magazine CD Console, des concours où des jeux et des consoles Jaguar ont été gagnées tout au long du salon. Sur notre stand était présenté, en exclusivité, le premier jeu (et pas des moindres) de la société UbiSoft, dédié à la Jaguar : Rayman. Tout le monde pouvait jouer, et un concours a été réalisé pour gagner des tee-shirts et des autocollants à l'effigie de Rayman. Nous sommes également allés effectuer sur place le tirage au sort du concours CompoScan (voir encadré : liste des gagnants).



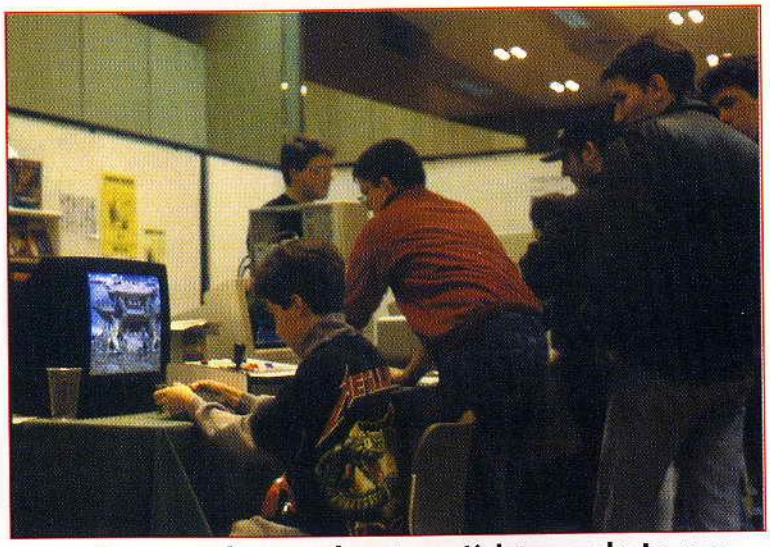
Rayman en exclusivité au salon grâce à Start Micro.

Frontier Software présentait, sur fond musical son soundtracker 32 pistes, bien sûr : Digital Tracker, mais la société a également annon-

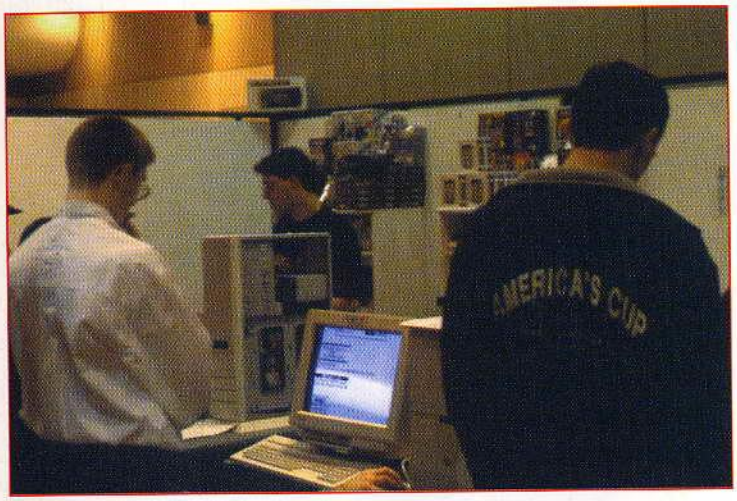
cé l'import de la carte d'extension pour Falcon : la Barracuda, dans un avenir très proche. Dès sa disponibilité, nous nous ferons un plaisir de la tester dans le laboratoire de la rédaction.

CompoScan était naturellement présent, entourée de Compo Angleterre et d'ACN, revendeur hollandais. Etaient présentés tout particulièrement les derniers produits : Neon 3D, fantastique logiciel de Raytracing, MagicMac l'émulateur ATARI pour Mac., APEX Media que l'on ne présente plus, et la ScreenBlaster III, testée ce mois-ci.

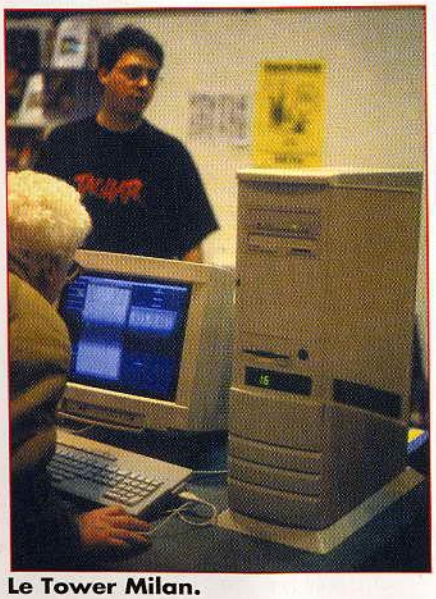
Techno Service, revendeur parisien, présentait un nouveau produit, le Tower Milan, accompagné du fabuleux clone, le Médusa T40. Des exclusivités de jeux Jaguar, comme Theme Park, étaient déjà en vente au public, joli tour de force ! Etait également présenté le tout dernier traitement de textes de chez Application System Paris : Script 4, testé très prochainement, lui aussi. Ce salon a été une véritable réussite pour le marché, assurément, il aura su montrer non seulement que les sociétés sont encore bien actives, mais également que le public est toujours au rendez-vous. ■



Les petits comme les grands ont pu s'éclater sur la Jaguar.



Christophe Boyanique célèbre auteur de ShareWare, méditant sur le Médusa T40 en chair et en os...



Le Tower Milan.

Liste des gagants du concours CompoScan-Start Micro

11e au 20e, *Musicom 1* : MM. Holtermann, Jean Sallou, Jean-Jacques Arzalies, Laurent Leclair, Christophe Lucas, Hervé Cabaud, Pascal Milaret, Philippe Legout, Bastien Fournier, Pascal Belfort ;

7e au 10e *CD Skyline* : MM. Benoît Angelotti, Georges Gomes, Sébastien Briais, Christophe Bruneau ;

4e au 6e, *MoonSpeeder* : MM. Lionel Alvergnas, Pascal Montmorency, Christian Trolet ;

3e *Trackom* : M. Sylvain Musso ;

2e *Pack Musique* : M. John Diot ;

1er prix *Apex Média* remporté par M. Florent Lafabre. Félicitations à tous !

SUBSTATION (STE/FALCON)

Unique Development Sweden

Après OBSESSION, voici à nouveau Unique Dev. avec leur nouveau jeu, et quel jeu ! Imaginez-vous enfin possesseur de STE et FALCON et tout à la joie de pouvoir jouer à DOOM ou WOLFEINSTEIN sur vos machines. En effet, Substation équivaut à la réalisation de votre rêve ! Le jeu est d'une fluidité exemplaire : 25 images par secondes. Sa méthode de remplissage, du Gouraud pour les murs, donne un effet vraiment novateur et surtout, permet d'avoir la même clarté de jeu qu'avec Wolfeinstein sur Jaguar ou PC ! La sortie de ce jeu convoité est prévue pour le 1er Mai, donc : TRES bientôt.

HOLLYWOOD HUSTLER (STF/STE)

Desert Star Software

En provenance d'Angleterre, Hollywood hustler est un nouveau jeu de poker bien original. Imaginez que vous avez un CD ROM dans votre lecteur de disquettes, ah, vous ne comprenez pas ?, et bien, supposez que Desert Star Software parvient à faire tenir une tonne d'animations, de voix digitalisées sur quatre disquettes seulement ! Alors là, vous allez voir les joueurs bouger, se parler comme si vous y étiez... : réellement fabuleux. Bref, il s'agit d'un jeu original et fort sympathique qui devrait être disponible en France dès le mois prochain.

TEAM (STE/FALCON)

Ids

Voici un nouveau jeu de foot, se voulant être le meilleur sur nos machines. Nous vous en dirons plus, dès que nous aurons testé une version de ce jeu qui doit être disponible en Angleterre, au moment où vous lisez ces quelques lignes.

ISHAR 3 CD ROM

Silmarils vient de sortir, pour Falcon, la version CD ROM de leur jeu. Nous testerons cette nouvelle version très intéressante qui ne va pas manquer d'être enrichie de dialogues et d'animations digitalisées.

ROBINSON REQUIEM CD ROM

Silmarils n'a pas laissé tomber nos machines et, pour preuve, voici le deuxième produit CD ROM pour Falcon. Le jeu commence par un film de huit minutes présentant l'histoire.

DINO DUNES (FALCON)

DINO DUNES devrait être le prochain titre des séries de jeux Jaguar pour FALCON. En effet, il s'agit ici d'une très bonne adaptation de ce jeu Jaguar sur nos micros. Un test du produit va être réalisé prochainement.

STEEL TALOONS (FALCON)

Le célèbre jeu LYNX va bientôt débarquer sur FALCON. Pour vous le rappeler, il s'agit d'une simulation d'hélicoptère en 3d comprenant des polygones remplis en 256 couleurs. Ce jeu devrait être sorti juste après DINO DUNES.

ZERO 5 (STE/FALCON)

Zero 5 est un jeu qui va pousser votre machine dans ses dernièrs retranchements. Vous allez embarquer dans un univers en 3 dimensions très bien réalisé. Soyez prêt au décollage : ça va pulser ! Zero 5 utulise le Blitter pour réaliser ses polygones. Zero 5 devrait être en vente incessamment.

Désormais, nous allons vous présenter régulièrement et en exclusivité tous les prochains jeux. Réjouissez-vous et au moins prochain, avec les tests de nombreux programmes ludiques décrits dans nos colonnes, en preview. ■

SHAPES
Parx

Un nouveau jeu de réflexion pour toute la gamme de nos machines, si vous êtes prêt à partir dans l'univers du jeu de Stratégie de chez Parx ? Mais pouvez-vous rester des heures devant quelques points ? Vous le saurez dans quelques minutes ...

SHAPES est un jeu de réflexion et de stratégie se déroulant sur un plateau de 9 lignes par 9 lignes.

Vous allez devoir affronter votre ordinateur, afin de reconstituer une forme simple et pré-définie avec vos pions. Vous avez la possibilité de contrôler 6 points, soit pour établir votre forme, soit pour bloquer votre adversaire. Le jeu fonctionne sous GEM et utilise les capacités de chaque machine. Sur Falcon, il est en 65000 couleurs, sur St il existe en 16 couleurs.

De plus, Shapes fonctionne sous MINT, ce qui vous permet de pouvoir jouer et travailler en même temps (par exemple, lancer une impression, une image ray trace ou bien d'autres possibilités).

Shapes propose trois décors en textures et des pions en raytracing pour vous accompagner dans le jeu. Ce divertissement peut vous demander beaucoup de temps (et de plaisir) avant que vous ne parveniez à gagner l'ordinateur dans tous ses levels, et soyez assurés que la facilité n'est pas au rendez-vous. Pour conclure, SHAPES est un jeu sans prétention, mais son prix encore élevé, environ 300 F., peut sembler dissuasif. Toutefois, on ne peut qu'approuver l'opération de PARX de rendre ce jeu compatible avec toute la gamme de nos machines. Un autre inconvénient notable est l'impossibilité de jouer à deux, quel dommage.

Enfin, Shapes devrait cependant plaire aux mordus de jeux de réflexion, quant aux autres, nous leur conseillons d'essayer : ils seront certainement surpris de son originalité. ■

Arnaud Pignard

Graphisme : 6/10
Jouabilité : 5/10
Durée de vie : 8/10
Note Globale : 6/10

LA SOLUTION A VOS PROBLEMES ?

Un timbre et une enveloppe

J'aime écrire des scénarios/story boards de jeux en tous genres (je suis dans un groupe et on fait un jeu [on a gagné le concours de soft qui peut 94]). Or, j'ai un problème : notre groupe ne peut réaliser tous les scénarios que j'ai imaginés, et encore moins sur les nouvelles plate-formes comme la JAGUAR et JAGCD, pour des raisons de temps et de budget. Connaissez-vous des sociétés capables de réaliser mes projets sur Jaguar/Jaguar-CD ? Pourquoi pas Atari ?

Cedric LAGUERRE

Vous êtes déjà de nombreux lecteurs à nous écrire pour nous demander des renseignements sur le développement de jeux sur Jaguar ou micro.

En ce qui concerne la Jaguar (JAG ou JAG CD), vous avez le choix de proposer vos scénarios à SILMARILS ou a UBI SOFT, ainsi qu'à COCKTEL VISION qui pourraient peut-être être intéressés par vos talents. Pour ce qui concerne Atari, essayez, on ne sait jamais. Mais pourquoi ne pas proposer vos projets à des sociétés micro-informatiques Falcon, comme PARX ou FRONTIER SOFTWARE. Peut-être voudront-ils examiner un éventuel développement de vos jeux.

J'ai plusieurs programmes de jeux qui s'exécutent au joystick, à plusieurs joueurs. Existe-t-il un utilitaire qui me permettrait de jouer à ces jeux avec la souris, sachant que souvent les disquettes de jeux ont un boot secteur exécutable.

De plus existe-t-il un programme à l'aide duquel je pourrais copier directement en ramdisk mon tableur (par exemple) pour avoir un accès plus rapide, n'ayant pas de disque dur.

Fréderic LE BIDAN

Pour votre premier problème, à notre connaissance aucun programme ne vous permettra d'émuler un joystick avec votre souris. Actuellement par contre, un Joystick ne coûte pas plus de 150 FF, ce qui sera certainement plus pratique pour jouer, non ? Pour votre second problème, il existe bien un programme qui va créer votre Ramdisk, puis sauvegarder le tout dans un PRG exécutable par la suite. Ce qui aura pour effet, lors du lancement du Programme, d'avoir un ramdisk avec ce que vous avez sauvegardé auparavant. L'inconvénient est que votre travail n'y sera pas encore stocké. La meilleure façon de résoudre votre problème sera encore d'utiliser un SHELL, comme TOM-SHELL, en lui donnant une suite d'instructions à réaliser (COPY, EFFACEMENT, ENTRER DANS UN DOSSIER). Pour effectuer votre manipulation, il ne vous restera plus qu'à taper quelques lignes de commandes et

les sauver en ASCII, le programme exécutera les commandes de votre fichier, autant de fois que vous le voudrez.

Désirant acheter une imprimante, je ne sais laquelle choisir. Entre la CANON BJ 10 et 200, sont-elles compatibles pour nos machines ? Faudra-t'il utiliser plusieurs drivers par programmes ?

Richard GUIOT

A chaque utilisateur son imprimante, si vous en faites un usage courant ou pas trop, achetez plutôt une imprimante Jet d'encre. Pour un utilisage professionnel, achetez alors une imprimante Laser. Pour le problème de drivers, c'est vrai qu'actuellement l'utilisation de plusieurs drivers est nécessaire, mais désormais, avec l'arrivée de SpeedoGDOS, la standardisation commence plutôt bien.

Désirant acheter une imprimante Couleurs, j'hésite entre une EPSON STYLIUS COLOR et une HP DESKJET 560 C.
Laquelle choisir ? Pour se servir de POV et de GEMVIEW, faut-t'il un disque dur ?

Marcel BATTAGLIONE

Pour notre part, nous vous conseillons la CANON BJC-4000 qui dispose d'un rapport qualité prix très intéressant. De plus, des nouveaux drivers sont disponibles avec cette dernière. Pour l'utilisation de POV, l'achat d'un disque dur est recommandé et, pour Gemview, il est quand même plus agréable de travailler avec lui !

La conversion d'images JPEG ou X-IMG en images IFF ne semble pas marcher, puisque après avoir sauvegardé l'image correctement convertie, je ne peux pas la charger avec DEGAS ELITE, qui accepte pourtant normalement des images IFF au format 320*200 (en 16 couleurs, je suppose). De plus, dans GEMVIEW, pourquoi la fonction PRINT et SAVE ne marchent-elles pas ? (elles sont en grisé)

Claude BESNEUX

DEGAS ELITE est un ancien programme de dessin, or, le programmeur n'a pas inclus une routine 'intelligente' de recon naissance du format IFF qui est souvent différent, suivant le programme choisi. Pour résoudre votre problème, nous vous conseillons d'utiliser un programme comme NEOCHROME MASTER, ou CRACK ART qui ne devrait pas vous dépayser pour convertir votre image pour DEGAS ELITE.
Pour votre second problème de GEMVIEW, nous supposons, tout simplement, que vous ne disposez pas de drivers d'impression, ou que vous n'avez pas sélectionné votre driver d'imprimante (des .GVP dans le dossier GVW-PRINT) ?

Je voudrais acquérir mes images provenant de mon magnétoscope sur mon ordinateur ?
S'agit-il d'un scanner ?

Loïc JARMIEL

L'appareil permettant de 'digitaliser' des images provenant d'une source vidéo, comme un magnétoscope, s'appelle un digitaliseur vidéo.
Actuellement, il existe la VIDI ST, et VIDEO MASTER pour ST qui sont des cartouches de bonne qualité et, sur Falcon, la SCREEN EYE et prochainement, une nouvelle carte de digitalisation additive à la carte BARRACUDA 040.
Un scanner est un appareil permettant de reproduire un document : généralement papier sur ordinateur. Son principe, quant à lui, peut-être comparé à une photocopie.

Je désire acheter dans quelques mois un scanner, lequel me conseillerez-vous ? De plus existe-t'il un programme permettant de relire les disquettes Mac ?

Karim OBLER

Pour l'achat de votre scanner, patientez encore quelque temps (a priori, votre achat n'est pas immédiat), la société Parx développe actuellement de nouveaux drivers pour des scanners bon marché. Il est possible de lire des disquettes Mac. sur nos machines, en utilisant le logiciel MACSEE.

Ne disposant que d'un STF, j'estime désolant de ne plus trouver de nouveau jeu pour ma machine ? Y en a-t'il de prochainement disponible ?

En effet, ces derniers temps les jeux FALCON et STE sont plutôt monnaie courante, contre aucun jeu STF.
Or, sachez que deux nouveaux

jeux sont déjà disponibles : un Français, l'autre Anglais : SCAPE de chez PARX, et HOLLYWOOD HUSTLER de chez FRONTIER SOFTWARE. Reportez-vous au test et à la preview de ces produits dans ce numéro, pour plus d'informations sur ces derniers.

Actuel possesseur d'un MEGA STE, je compte m'acheter un TT ou un Falcon à 40 Mhz, que me conseillez-vous pour faire de la PAO (en amateur).

Gérôme LEHOUX

Tout d'abord, les TT sont assez chers et plutôt rares ces derniers temps, donc nous vous conseillons plutôt un Falcon.
Pour ce qui est des cartes accélératrices, nous vous aiguillons tout simplement vers la carte BARRACUDA 040, qui est en fait une carte 68040 à 33 Mhz pour Falcon, et qui affiche des performances 9 fois plus puissantes qu'un simple Falcon 030 à 16 mhz. Attendez le prochain numéro, nous vous en dirons plus sur cette merveille de technologie.

Ayant acheté D2M, je trouve formidable l'utilisation de RIM, connaissez-vous d'autres programmes compatibles avec cela ?

Oui, TOS FAX l'emploie et bientôt de nombreux produits vont utiliser ses bibliothèques.

Possesseur de Falcon, je voudrais rendre ma machine compatible PC, existe-t-il un émulateur ?

Stephane VIALON

Oui, en effet,, il existe actuellement un émulateur 286 pour Falcon, son prix est de 1500 F. Toutefois, comme vous avez peut-être pu le lire plus haut, il va sortir prochainement une carte appelée BARRACUDA 040, cette dernière vous permettra de rajouter des extensions comme un digitaliseur vidéo, mais aussi, un émulateur 486 DX 33, pour environ 2000 F. (sans la carte barracuda qui, elle, devrait coûter 5000 F.).

Actuel possesseur d'un ST, je compte acheter un Falcon, toutefois je dispose d'une bibliothèque de jeux conséquente et j'aimerais bien pouvoir les réutiliser sur mon Falcon ? Seront-ils compatibles ?

Nous ne pouvons pas vous garantir ceci car certains jeux ST ne marcheront pas sur Falcon. Toutefois, il existe des utilitaires, comme BACKWARD, THE SAVER, qui permettront de faire fonctionner un grand nombre de vos jeux sur votre Falcon, il s'agit en fait, pour ces utilitaires, d'émuler un ST sur Falcon, amusant non ?

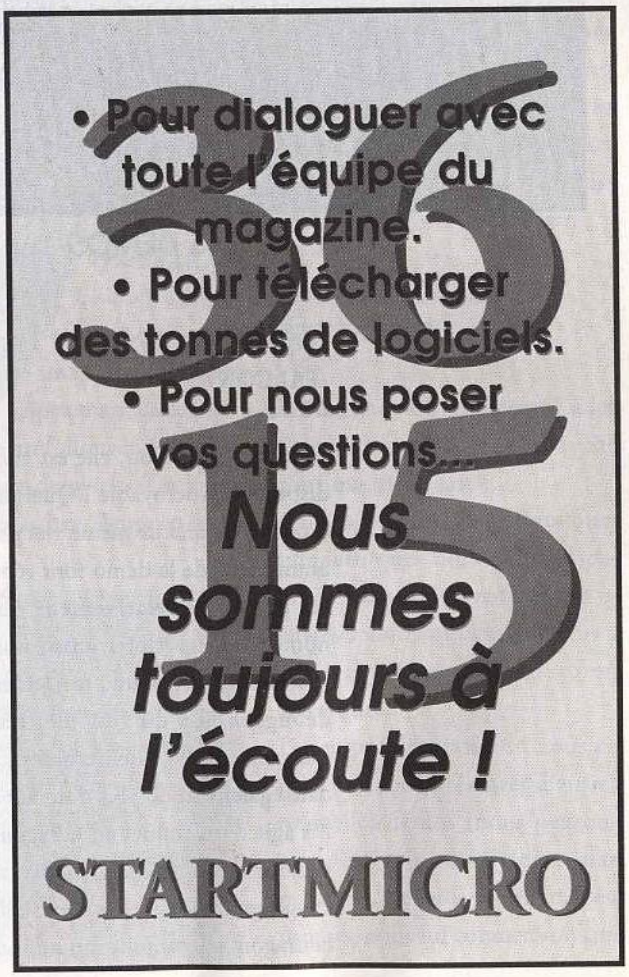
Je recherche un programme me permettant de réaliser des captures d'écrans, qu'existe-t'il pour cela ?

De nombreux programmes existent qui permettent de réaliser sur Atari des snapshots d'écrans, par la pression de la touche ALT+HELP. D'autres le permettent, en utilisant un accessoire. Le tout dernier disponible s'appelle XGRABBER, il autorise la réalisation de snapshots, même dans les démos !
Son utilisation nécessite un joypad, car c'est grâce à lui que vous déclencherez la capture de l'écran. (Les snap du jeu Epilepsi, Zero 5, de la rubrique DEMO ont été réalisés avec ce programme !)

Existe-t'il une nouvelle version d'INSHAPE ?

En Allemagne, la version 2.0 devrait bientôt sortir, étant donné que la concurrence devient dure avec NEON et CLOE.

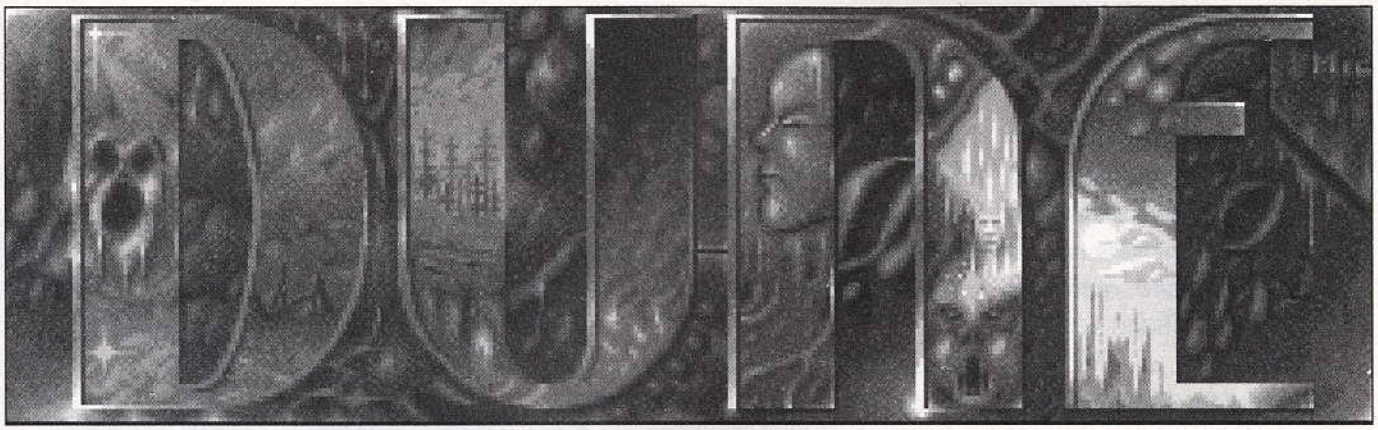
La rédaction



LE MONDE DE LA DEMO

Luxe et beauté

L'approche de la fried bits 3 se fait sentir, avec des démos toutes récentes. De nouvelles coding party sont annoncées. Le raz-de-marée est attendu pour le mois prochain, alors patientez un peu.



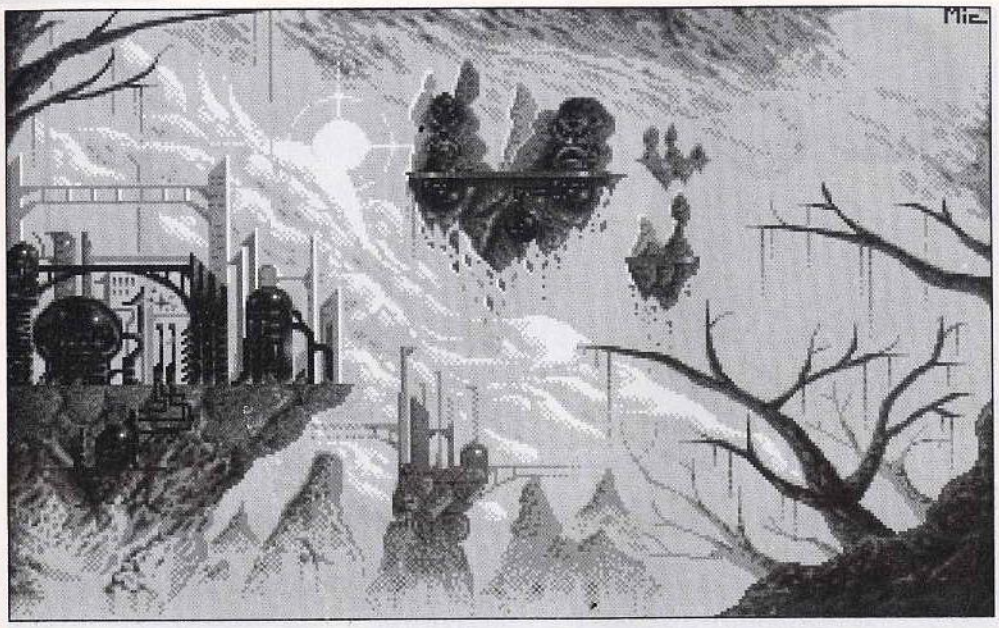
LES DEMOS

ILLUSION (STF/STE/TT /FALCON)
DUNE

C'est un gag ? Non, elle est enfin disponible, incroyable ! Quelques explications tout de même : les programmeurs de la démo sont réputés pour être relativement économes de leurs efforts, aussi, avant la sortie de cette démo totalement débuggée, il a dû s'écouler plus d'un an et demi. Le dernier effet date également de plus d'un an, et il s'agit d'un tunnel en polygone, toujours aussi rebelle bien qu'il ait été programmé ! A titre d'exemple, la dragon ball remonte au mois de juin 1993, lors de la Crystal Summer Convention 2. Malgré l'âge des effets, cette démo devrait ravir tout le monde, car elle a su conserver ses atouts et vieillit sans qu'il y paraisse...

OBNOXIUS (FALCON)
INTER

Une nouvelle démo Falcon : la qualité est toujours au rendez-vous, et c'est parti pour un nombre d'effets novateurs et bien réalisés.



Au programme : un visage en 3d filaire, un tunnel également en filaire, de nombreux simulacres de déformations d'images assez spectaculaires, des flammes pour les greetings plutôt sympathiques, des effets de rasters, en distorsion plein écran relativement jolie, un superbe labyrinthe en mapping à la Doom. De multiples effets de courbes de points. Il faut noter également des effets splendides de distorsion et de mixage d'images qui sont, à notre avis, parmi les plus séduisants de la démo.

Du gouraud en shadebobs à la façon lazer est à noter également, sans compter la vive satisfaction éprouvée devant un tunnel mappé à la façon Apex mais, cette fois-ci, en fullscreen (mais en doublage de pixel). Toujours parmi les réussites, figure ce cube totalement enflammé.

Et pour en terminer, de nouveaux effets spectaculaires en filaire sont montrés. Bref, vous en serez d'accord, la OBNOXIUS est l'une de ces démos qu'il faut se hâter d'aller chercher chez le fournisseur accoutumé à vous servir.

NEWS

Dune réalise actuellement un programme de dessin pour FRONTIER SOFTWARE, il devrait être proche de Brillance sur Amiga (la nouvelle référence), ou dans la même optique que Neochrome et Degas Elite, sur ST.

Arkham travaille, quant à lui, sur une démo pour la Saturne 3 pour Falcon.

Equinox vont-ils sortir un jour la Virtual Escape, ou restera- t'elle du domaine des illusions ?

Hemoroids s'occupe à réaliser un programme pour Internet, une démo pour Falcon et une autre sur STE.

Atrocity est de retour et va nous présenter prochainement une nouvelle démo.

FLIGHT OVER SIRIUS (STE/FALCON)

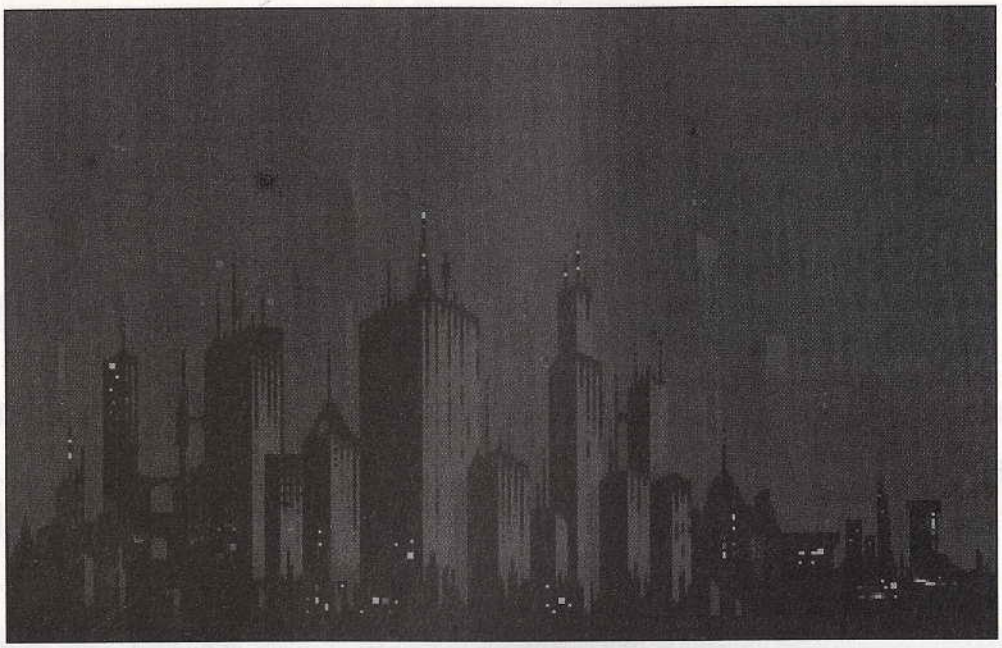
TSCC

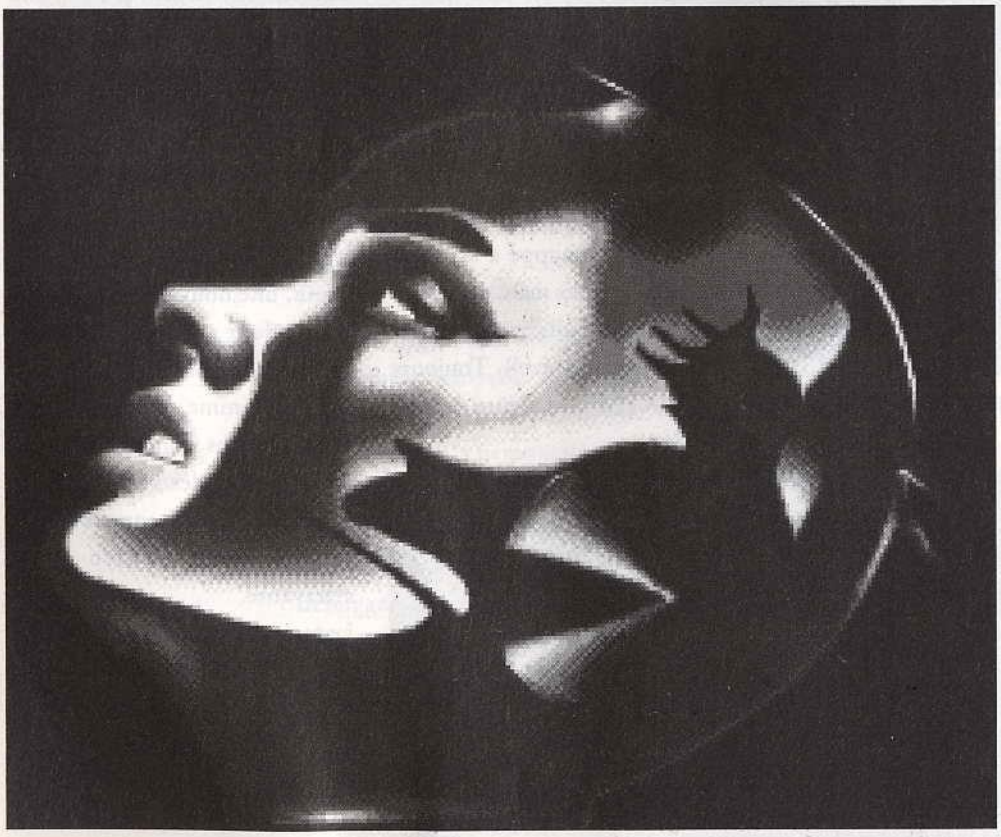
Enfin, une nouvelle démo, si les Falcon font rage, les démos Ste continuent de sortir.

Au programme, des effets bien sympathiques dont un landscape en point, des vectorballs et autres rendus qui contribuent à rendre cette dentro bien attrayante.

Le temps faisant défaut, nous ne pouvons vous présenter d'autres nouvelles démos (nous pensons à la Relics pour Falcon, par exemple). Le mois prochain, c'est promis, nous lui consacrerons un

chapitre. Pour nous contacter, une seule solution : 36 15 STARTMICRO : écrivez nous en bal : DUNE/ST. N'oubliez pas de voter pour les meilleures démos, dans cette boîte aux lettres également. Le résultat sera connu le mois prochain.





CODING PARTY

Lorsque vous lirez ces lignes, la FRIED BITS 3 aura eu lieu, du 14 au 17 avril à Bremen, en Allemagne. Il s'agit de l'une des plus grosses coding party sur nos machines, avec tous les anciens groupes qui ont marqué le monde de la démo, tels : TEX, Delta Force, Lost Boys, Synergy (Aenegmatica), Ulm ... Compte rendu à la hauteur de l'évènement le mois prochain, à ne manquer sous aucun prétexte ! En France devait se dérouler la SATURNE 3, au parc Floral. Cette coding party est l'une des plus ambitieuses en France, 3000 personnes sont attendues. Toutefois, elle n'a pas eu lieu, pour des raisons que les organisateurs encore inconnues. Bientôt, nous vous informerons sur d'éventuelles nouvelles dates. Pour les grandes vacances, peut-être aurez-vous l'occasion de vous rendre à la "Place to be Free" ?, nous vous donnerons prochainement toutes les informations utiles, c'est promis.

Arnaud Pignard

DOMAINE PUBLIC

Faites le plein

Puisque nous vous comblons encore de nouveautés, partons de ce pas à leurs découvertes.

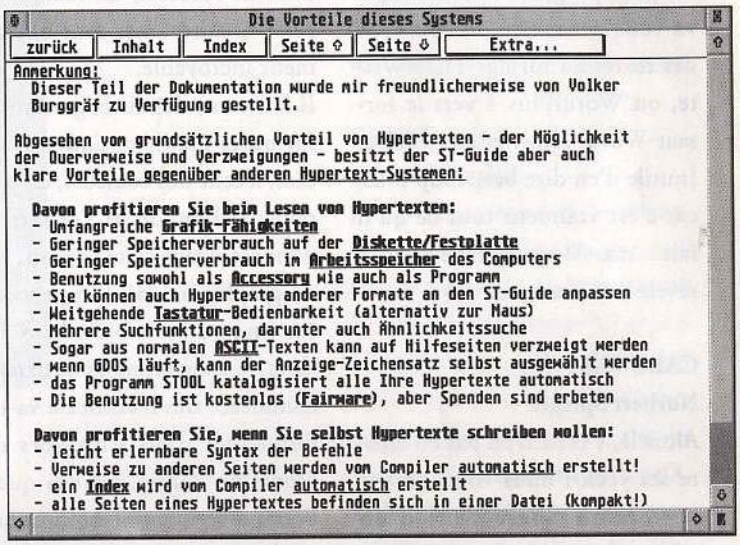
BUREAUTIQUE

1STGUIDE v Fev.95
Guido Vollbeding

1STGuide, vous connaissez ? C'est la mise à jour de février dernier qui nous arrive enfin, il était temps. Les améliorations sont notables, puisque maintenant ce superbe programme d'Aide en Ligne intègre de façon remarquable la lecture des animations vidéo via le DSP, mais également la gestion sonore des animations. Il charge de nombreux formats (dont le JPEG) encore plus vite, lui aussi via le DSP. Il fonctionne maintenant sur toute la gamme, y compris le Médusa060. Un prodige de l'aide en ligne, puisqu'une grande majorité des développeurs allemands ont suivi ce produit pour faire leur propre aide contextuelle.

ST-GUIDE vFev.95
Holger Weets

Principal concurrent de 1STGuide, ST-Guide se partage le gâteau des œuvres teutonnes. Oui, car il est également l'aide en Ligne de grande qualité. Il opère d'une façon bien différente, mais apporte des fonctions qui, tout en étant moins florissantes que son concurrent, font de lui un produit sain et professionnel, pour des applications claires et très intuitives.



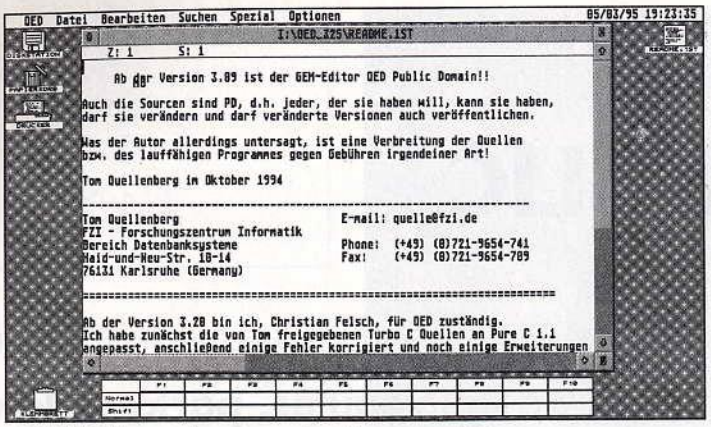
ST-Guide l'aide contextuelle digne des grandes.

CFN-INF v0.01%
Thomas Kerkloh

Si vous êtes possesseur de Calamus, vous allez être ravi par ce logiciel. Il vous aide pour choisir, ou effectuer un tri de vos polices de caractères. Il sait tout, donne des informations, affiche, renseigne. Vous allez pouvoir imprimer, sauvegarder, ou visualiser les différentes informations obtenues, et ainsi gagner un temps précieux. Un outil qui s'avère indispensable, pour des travaux de PAO sans maux de tête.

QED v3.25
Christian Flesch

QED, superbe éditeur de textes, il y a quelques mois, nous en avions communiqué les sources : résultat, un développeur c'est chargé de reprendre le flambeau, et voici donc une nouvelle version écrite en pure-C, qui apporte des adaptations aux nouveaux environnements, rendant plus stable le produit pour en faire, finalement, l'un des meilleurs éditeurs de textes du marché, selon notre avis.



QED l'éditeur de textes le plus complet.

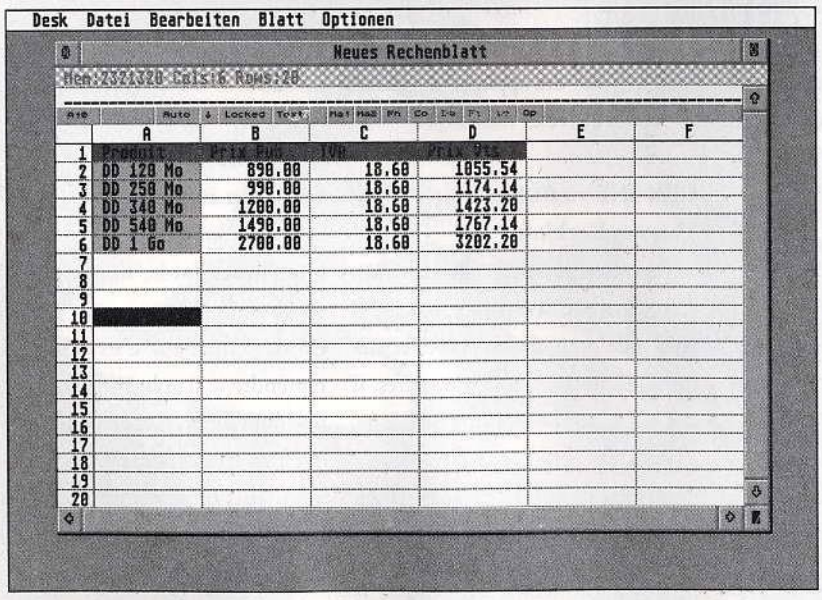
TWP v1.3
Robert Best

Ce petit programme très simple va vous permettre de convertir des textes au format ThatsWrite, ou WordlPlus 4 vers le format WordPerfect et vice- versa. Inutile d'en dire beaucoup plus, car c'est vraiment tout ce qu'il fait... mais il n'empêche qu'il se révèle très pratique.

CALC v0.51
Norbert Spiegel

Alors là, c'est à n'en pas en croire ses yeux : nous voici devant la version ShareWare d'un tableur de grande classe. Oui, un tableur c'est plutôt rare dans l'univers du domaine public, mais de surcroît, un tableur de cette qualité, c'est tout bonnement incroyable.

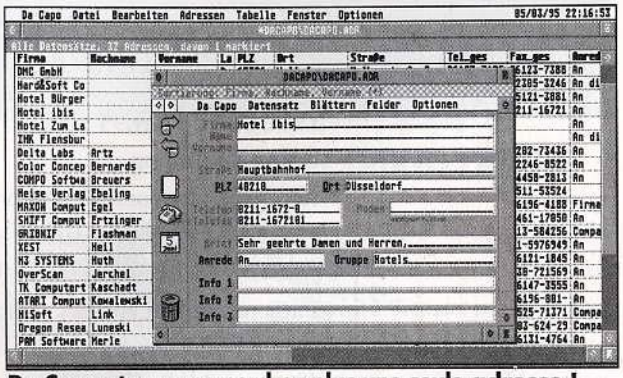
Il fait tout, depuis la gestion de formules mathématiques avancées, à celle des couleurs, en passant par l'import et l'export de données. Dans cette version, pas de graphismes où l'impression est une version bien bridée ; alors, le trouverons-nous dans le commerce très bientôt ou va-t'il demeurer dans l'univers du Domaine Public, c'est la question qui fuse, tant il est de bonne qualité !



GEMCALC, enfin un bon tableur GEM.

DA CAPO v1.20
Francisco Mendez

Lui aussi, vous le connaissez déjà : il s'agit du célèbre répertoire, le plus complet à notre avis jusqu'à présent. Dans cette version, les améliorations ont été copieuses. Il faut y inclure la faculté de reparamètrer complètement les champs de données, la possibilité d'avoir les menus en fenêtre, une aide on line, et puis bien sûr, des améliorations ou corrections comme à chaque fois.



Da Capo et vous ne perdrez plus une seule adresse !

Cette version et vraiment très agréable à utiliser, la gestion GEM s'est quelque peu améliorée et globalement on peut affirmer que vous ne serez pas déçus par ce produit.

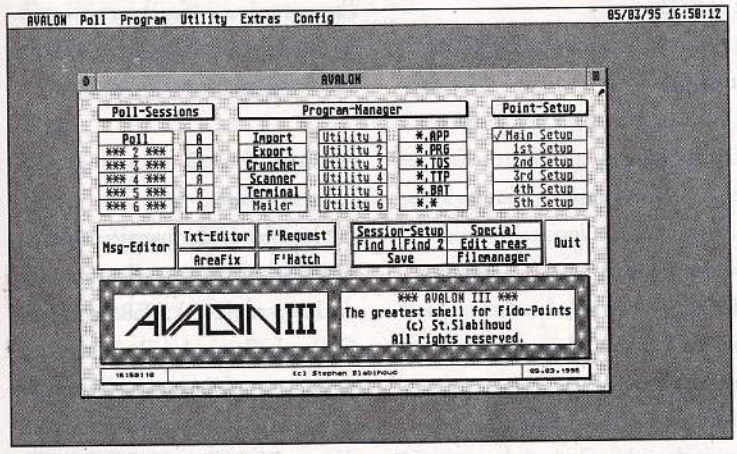
COMMUNICATION

ANSIDRAW v1.4
Eero Tamminen

Ce produit nous vient de Suède. C'est un éditeur de paged ANSI, très utile pour les Sysops de BBS, il va vous permettre de créer, comme si vous êtiez sur PC, des pages utilisant une vraie police ANSI. Très simple avec de bons exemples fournis, alors, pourquoi vous en priver : que vos talents de graphiste puissent s'exprimer !

AVALON v3.73
Stephan Slabihoud

De ce produit, nous vous avons déjà parlé : il s'agit d'un shell pour optimiser les liaisons avec les utilitaires de communication des réseaux type FidoNet, Nest, AtariNet. Avalon permet de manipuler des produits comme Binkley, Semper, JetMail, etc. Il se présente lui-même comme un shell pour fido-Points. Pour plus d'informationss, suivez donc les explications de "la Saga des BBS".



Avalon III le shell fido par excellence.

KIVI QWK v1.21
Arto Jalkanen

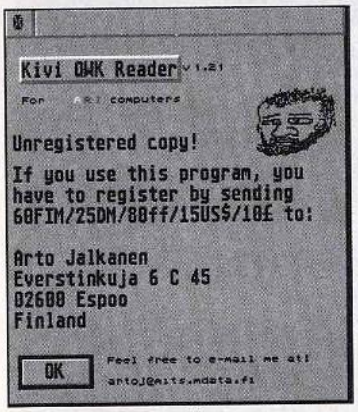
Nouveau venu, Kivi est un Reader-OffLine utilisant le principe, oh combien vieux, du QWK, mais qu'un grand nombre de BBS emploient encore. Ce logiciel complètement GEM, est très bien conçu, il se veut véritablement simple, tant au niveau de l'emploi que du paramètrage. Si vous êtes un fan de QWK, alors, il ne faut pas manquer ce produit phare.

MOUTAIN READER v2.5
Antony Watson

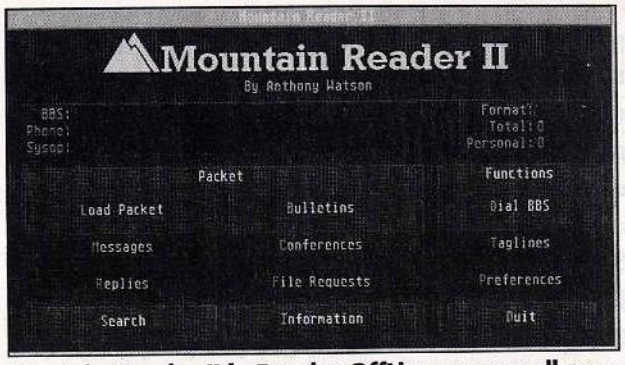
Le principal concurrent de Kivi, c'est lui : Mountain Reader II supporte les messages aux formats QWK, mais aussi BlueWave, dans une interface tout à fait sympathique, il intègre une émulation ANSI de bonne qualité et sait fonctionner sur toute la gamme, y compris sous MultiTOS, Geneva, avec ou sans SpeedoGDOS. Il sait s'adapter à l'interface, mais une fois le cap passé, le logiciel est vraiment très puissant et très agréable à utiliser. Encore un shareware qui mérite d'être payé au plus vite.

BOARD MOUTH v3.0
Gregg Hungerford

Nous sommes en présence d'un terminal pour ST(E), ne fonctionnant en aucun cas correctement sur Falcon. Il se veut vraiment sans grande prétentions, mais apporte une



Kivi QWK Reader est un ShareWare !



Moutain Reader II le Reader OffLine par excellence.

fonction attrayante : la voix. Oui, il intègre un vieil algorithme que vous avez peut-être déjà rencontré sur ST, Speach, qui fait parler votre machine, c'est amusant, distrayant quelque peu et de bons gags peuvent même être réalisés grâce à lui.

GSZRZ v5.0
Michael Ziegler

Il s'agit de la toute dernière version du best seller des logiciels de transfert de données, via le protocole Zmodem. Cette version 5.0 apporte une pleine compatibilité (il semble que ce soit le cas de beaucoup d'autres ce mois-ci...) avec les nouveaux produits tels les Mag!X, MiNT/MultiTOS, etc. Une optimisation du code a encore été effectuée, on se demande bien comment, les réalisateurs ne cessent d'accroître ses performances, en particulier au niveau des routines de calcul de CRC. Enfin, des informations complémentaires apparaissent durant le transfert. Un beau produit qui va de pair avec des logiciels comme ConNect ou Rufus.

MICROTALK v1.17
W. Zweygart

Dans la série QWK Reader, nous présentons Microtalk Reader, lqui est entièrement GEM : absence de frais, mais efficacité ! Les options sont simples, claires et

précises, si vous ne vous en sortez pas avec lui, alors achetez sans tarder un PC. C'est enfantin, propre et bien fait, bref, ne demandant qu'à être utilisé.

SEMPER v0.77b
Jan Kriesten
Semper est le principal logiciel utilisé sur les réseaux du type FidoNet, AtariNet et NeST. Son seul concurrent, Binkley, fait pauvre mine face à la qualité de ce produit. La version 0.77b de ce Mailer enlève un certain nombre d'incompatibilités avec les Nodes et les Points sur PC, il optimise les protocoles de transferts, etc. Si vous souhaitez plus d'informations, n'hésitez pas à passer sur TheBBS (1.42.51.11.35), c'est le centre de maintenance de ce produit pour la France.

GRAPHISME

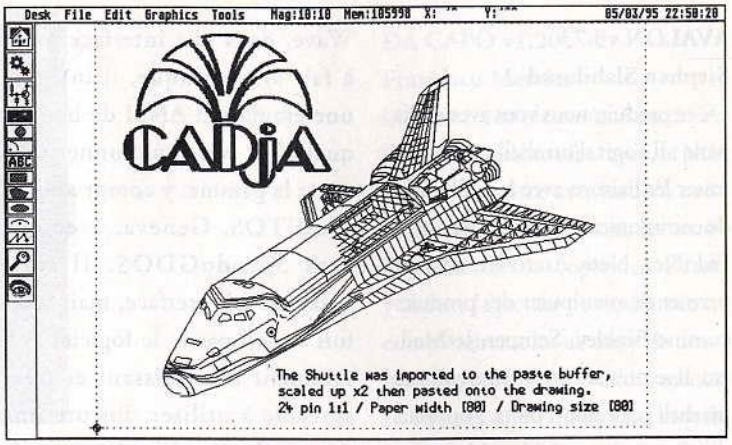
AVI_PLAY v0.91
Dieter Fiebelkorn
Vous avez déjà entendu parler du format MPEG ?, c'est l'un des plus connus, mais il existe aussi le format AVI qui permet, lui aussi, de stocker des séquences vidéo. De nombreux CD-ROM sont disponibles remplis d'animations, de films dans ce format. Il ne manquait donc plus que ce logiciel pour pouvoir les exploiter, et c'est maintenant chose faite.

FLITC v4.2
Sven Bruns
Mise à jour du playeur de FLI/FLC en True Color, pour Falcon uniquement. La grande amélioration de ce produit réside dans l'optimisation du code, grâce à laquelle le FLI est désormais joué à sa vitesse réelle : ni trop vite, ni trop lentement. Enfin, des réglages plus précis sont maintenant accessibles, pour permettre la valorisation totale de l'animation en cours.

APEX_ICN
Daron Bredwood
C'est, tout simplement, le fichier ressource de l'icône à mettre dans le NewDesk de votre machine pour le logiciel APEX Media. C'est l'icône officielle, dessinée par le principal Bêta-Testeur du produit.

NEON 3D v1.0
Team Computer
C'est une version de démonstration, vous vous en doutiez, du fabuleux logiciel Neon 3D, que l'on trouve chez tous les bons revendeurs. Ce logiciel est un outil de modélisation, rendering, et animation 3D de haut vol. Inspiré très fortement du célèbre 3D Studio sur PC, ce logiciel est un phénomène pour le calcul et le rendu. Il fonctionne uniquement sur Falcon, en 256 couleurs ou plus, utilisant à pleine puissance le DSP de cette machine. Il s'agit là d'un véritable produit de folie, d'une démo si "décoiffante" qu'elle va vous donner envie de l'acheter !

APEX MEDIA v2.02
Black Scorpion Development
Nous vous offrons en prime ce mois-ci la dernière mise à jour officielle d'APEX Média, le fabuleux logiciel, qui complémente très bien NEON 3D.
Cette version est encore améliorée, c'est un régal et, si vous ne l'avez toujours pas, vous pourrez la découvrir dans ses moindres recoins et secrets.



MiniDraft le dessin à l'état pur.

ANIMATE v4.0
Tom Hudson
Ce logiciel est la quatrième génération d'un playeur d'animations de la gamme CYBER (Studio, Control, Paint, VCR, Sculpt). Il va donc simplement vous permettre de visualiser ces animations en direct. Bien sûr, deux très belles animations de démonstration sont fournies pour votre plaisir.

APEX VIEWER '95
Black Scorpion Development
Dans ce package, vous allez trouver les versions officielles des viewers attribués à Apex Animator, LE système graphique pour Falcon030. Il comprend donc une série d'utilitaires : un viewer Full 24 bits TARGA pour Falcon et ST(E), un viewer 24 bits JPEG DSP pour Falcon, un playeur de FLI/FLC/FLT/FLX 256 et True Color, et enfin, un viewer ultra rapide 18 et 24 bits en 256 couleurs d'images au format GIF. Une belle bibliothèque de produits qui va vous apporter beaucoup de satisfactions.

UTILITAIRES

MINIDRAFT v1.10

Jim Taylor

C'est plus que du dessin, c'est du Draft comme disent les anglo-saxons. Ce produit permet de tout faire, des circuits imprimés, aux plans de votre maison, de la mécanique ou du shape pur, comme le montre, nous l'espérons, la navette spaciale qui doit être à proximité de ce texte. Il dispose d'une panoplie d'outils de très grande qualité, et c'est un FreeWare ! Il permet des taux de précision impressionnants, à croire que la loupe n'en finit pas d'agir.

Ce programme qui nous vient d'Angleterre est un vraiment un travail remarquable, permettant des travaux très professionnels. En l'encourageant, il devrait assurément pouvoir supplanter Kandisky, haut la main.

PLAYMPEG v0.70

Martin Griffiths

Dernière version en date du playeur de fichiers vidéo MPEG, celle-ci apporte une option passionnante pour les personnes équipées d'un lecteur de CD-ROM. En effet, il existe de nombreux CD avec des films entiers enregistrés au format MPEG. Cette dernière version de PlayMPEG permet précisément de montrer l'animation pendant sa lecture, directement sur le disque. Il devient donc possible de lire, sans le moindre problème, des fichiers MPEG de plusieurs méga-octets. Un travail fantastique de Martin, qui nous prépare encore, à n'en pas douter, des nouveautés passionnantes.

BOOTXS v2.20

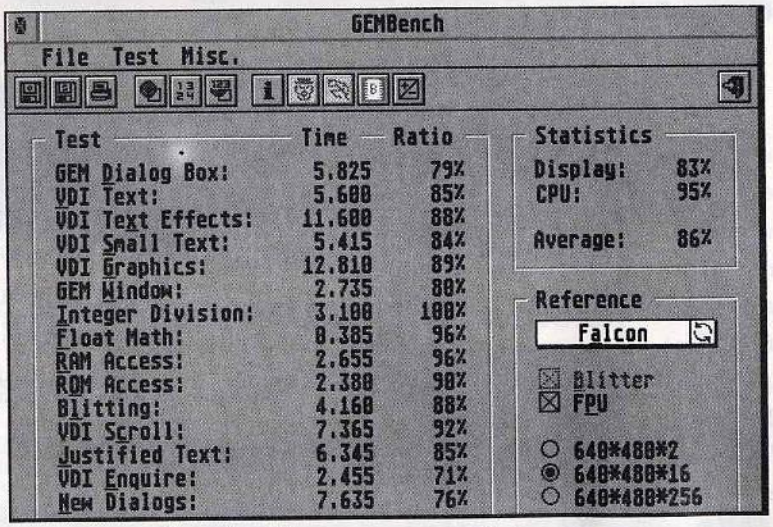
Christer Gustavsson

Une fois de plus, c'est d'une mise à jour dont il s'agit là. Rappelons-le, BootXs est un sélecteur de boot, si nous pouvons nous exprimer ainsi. Il va vous permettre de choisir la configuration voulue, lors du démarrage de votre machine. Cette version apporte surtout des corrections d'erreurs, mais également une bien meilleure compatibilité avec MiNT.

GEMBENCH v4.02

Ofir Gal

GemBench, on ne le présente plus, est le fameux testeur de machines : il sait évaluer les capacités de votre machine et les comparer à d'autres. La grande nouveauté de cette version réside dans le fait qu'il s'est adapté aux évolutions des différents clônes et autres cartes accélératrices, voire même carte d'émulation sur PC. Cette version de Gembench perd aussi un grand nombre de bugs qui l'avaient rendu de moins en moins fiable. Nous repartons donc avec de bonnes bases sur ce produit qui nécessitait une bonne mise à jour, et précisément, c'est chose faite !

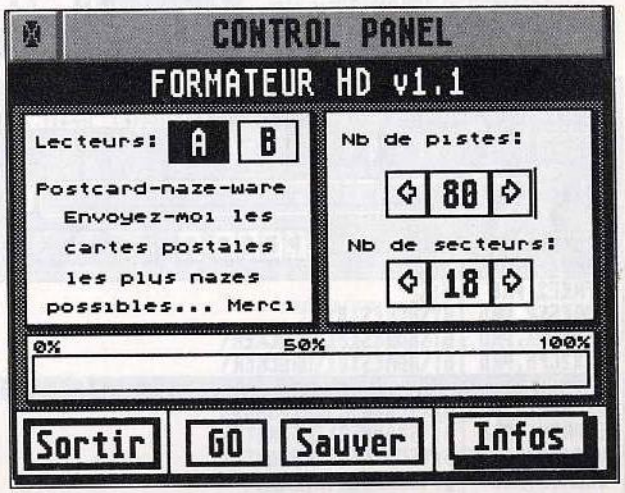


Le nouveau GemBench pour vous servir.

HDFORM v1.1

B. Figureau

Voici un CPX bien Français : il va vous permettre de formater vos disquettes au secteur près. Simple et pratique, ce produit vous fera gagner du temps, c'est une certitude, puisqu'il est accessible de partout. Il est fourni avec un autre CPX au doux nom d'Inutil, justifié d'ailleurs, car il l'est, c'est vrai, mais il est aussi très marrant, alors passez donc le voir...



Le formatage en CPX.

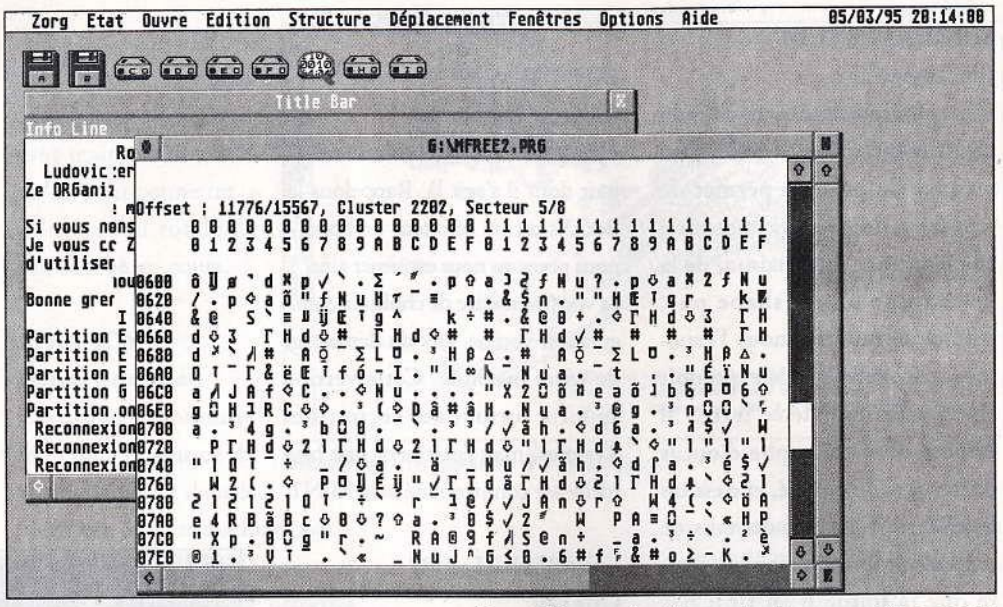
IMPLODER v1.0

Torbjorn

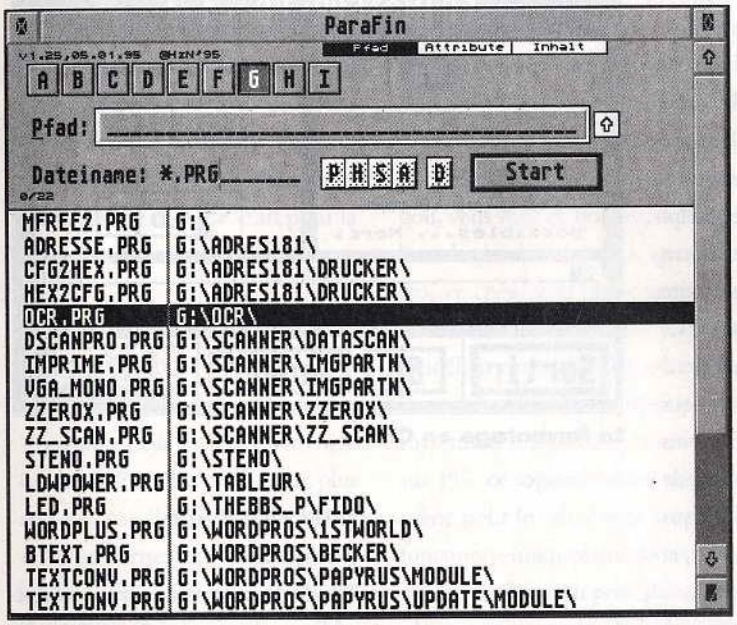
Imploder est tout simplement une adaptation de File Imploder de l'Amiga. C'est donc un compresseur de données, mais qui laisse le programme exécutable. Il n'est pas mal, et de plus, les sources assembleur sont fournis. C'est peut être suffisant pour passionner certains d'entre vous ?

PARAFIN v1.25
HzN'95

ParaFin, un nom plutôt drôle pour un produit très, très utile ! Ce dernier va se charger d'effectuer des recherches pour vous sur votre disque dur. Elles sont orientées selon divers critères, aussi bien des extensions, que des noms complets ou incomplets, mais aussi par date, période, par taille, etc. Ce travail peut être réalisé sur un disque complet, un répertoire, etc. Vraiment, si le GEM pouvait le détenir en standard, ce serait merveilleux !



Zorg l'organisation, c'est son maître mot !



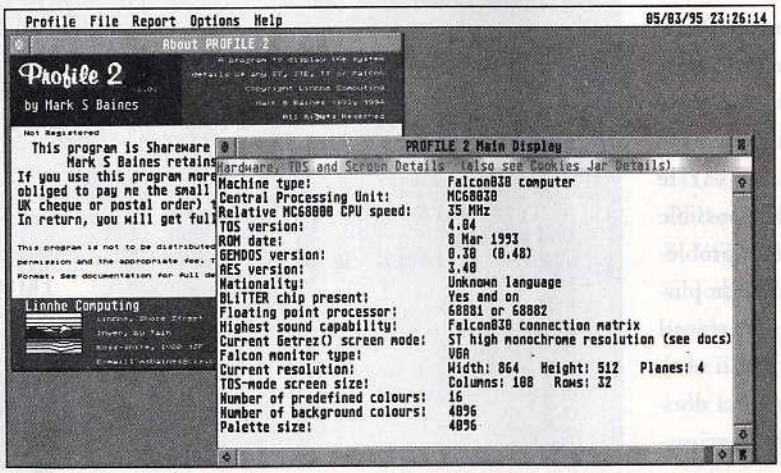
ParaFin, la recherche peaufinée.

EVERDATE v1.0
Olivier Booklage

Un petit produit tout simple, tout bête, mais personne n'y avait pensé encore ! Il s'agit, en effet, de ne pas perdre l'heure de votre système, pour les machines non équipées d'une horloge interne, c'est une angoisse inconditionnelle. Grâce à EverDate, tout est désormais réglé. Un petit accessoire, un programme en AUTO et le tour est joué : régulièrement, la date et l'heure se sauvegardent dans un fichier, au lancement de la machine, une heure plus correcte que celle système sera chargée, ce qui est fort agréable.

Ze ORGanizer v1.91
Ludovic Rousseau

Mise à jour une fois de plus de l'organiseur de données, roi du domaine public. Pas une révolution, mais simplement la correction de bugs, quelques améliorations comme l'utilisation d'une nouvelle librairie Gem, la gestion des FAT de plus de 32Ko, etc. Il est toujours agréable d'être à jour dans les versions de ses logiciels favoris.



Profile, les informations complètes de votre machine.

PROFILE 2 v2.08
Mark S Baines

C'est le logiciel qui vous dévoilera tout sur votre machine, mais vraiment tout. Le Hard, le soft, la mémoire, les disques, les car-

touches, les ports série, l'AES, les adresses importantes, les vecteurs d'exceptions, les variables système, etc. Tout est référencé, analysé dans les moindre détails, avec ou sans MultiTOS. C'est le rêve du programmeur qui veut examiner si son programme ne tape pas à des adresses incongrues, par exemple, etc. Un produit très bien fini, qui plus est, dans une interface bien maîtrisée. Nous vous le conseillons vivement.

PROGRAMMATION

GFA-C v89

O. Vincent

Alors là, nous vous imaginons roulant des yeux interrogateurs : oui, c'est un convertisseur de sources GFA vers le C, plus précisément le Turbo-C, mais très facilement adapatble au Pur-C si vous le désirez. Ce produit ne rend pas bien sur un code optimisé à 100%, et surtout, peine sur de gros sources, mais si vous avez des routines à convertir, il ne faut pas hésiter, il vous fera sûrement gagner un temps précieux. Et puis, comme le GFA 4.0 ne semble pas pressé de sortir, c'est une bonne occasion d'opter pour un langage plus évolué, et surtout plus universel !

COMPRESSION

PACSHELL v2.58

Holger Weets

Une mise à jour supplémentaire se profile... Mais celle-ci devenait vraiment nécessaire, car PacShell n'était plus vraiment compatible avec les nouvelles machines, lui non plus. Ce shell complètement en fenêtre GEM reprend du service en offrant, bien entendu, des fonctions supplémentaires, mais surtout, il s'adapte à MiNT, Mag!X, et autres évolutions hard et soft. Son bureau a également pris un coup de jeune : il est beaucoup plus stable qu'auparavant, ce qui n'est pas pour nous déplaire.

ARJ v9.94 rev 3.001

Hans Wessels

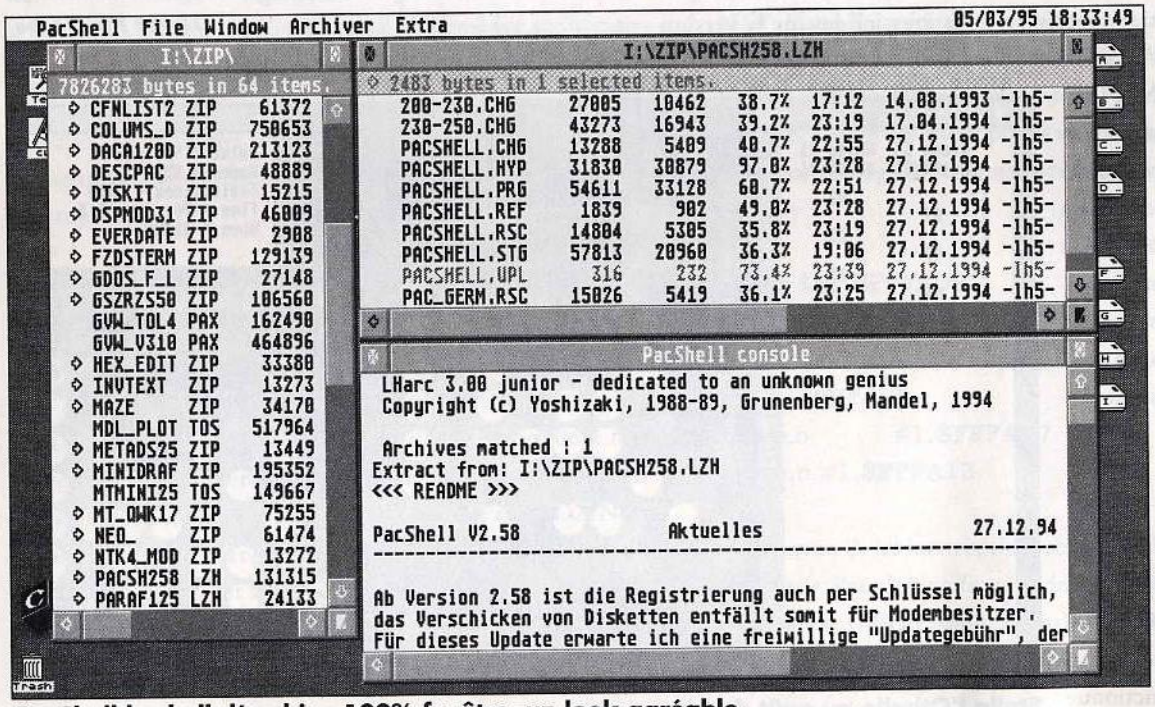
UNARJ, désormais un classique qui ne cesse de se voir optimisé, accéléré, et amélioré. Que d'adjectifs, mais aussi que de travail pour son auteur qui nous livre vraiment un produit d'une grande finition. Cette version corrige quelques oublis de la précédente, surtout dans le mode Junior. Mais, grande nouveauté, le package comprend maintenant ARJ en lui même, et pas simplement le désarchivage : vous allez enfin pouvoir réaliser vos propres archives au format ARJ. Sachez tout de même que ce format est l'un des meilleurs, assurément, le plus utilisé sur PC, et ce n'est que justice car il offre vraiment des taux de compression impressionnants.

Comme toujours, ce package, important contient les versions juniors des produits, les sources des méthodes de codage en assembleur, etc.

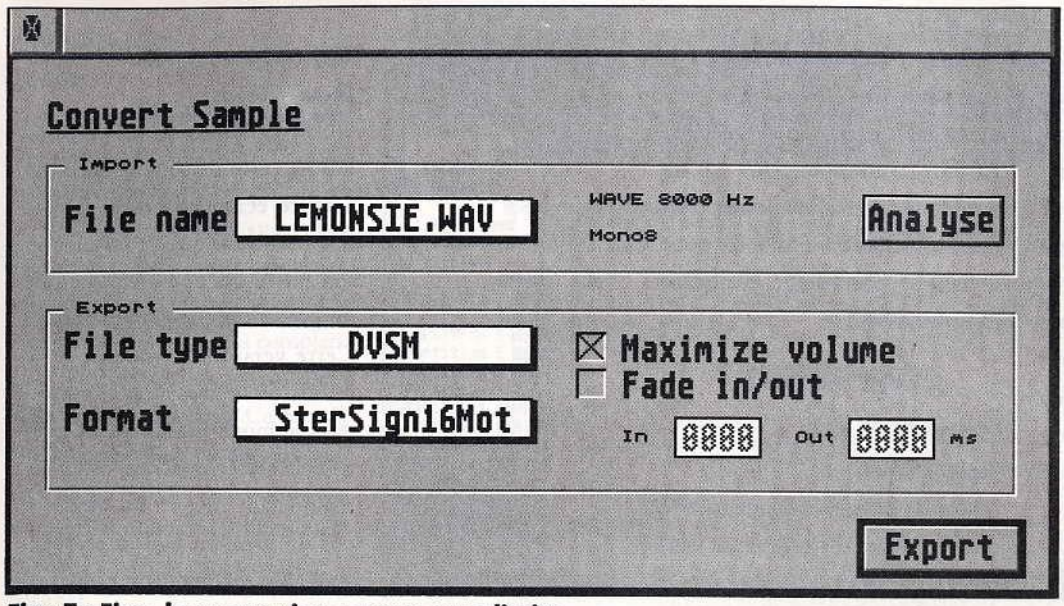
POWERPACKER v2.0

bITmASTER of TCE

Vous l'aurez compris, il s'agit d'un Packer de programme, dans le même principe que Imploder. Son principal intérêt réside dans le taux de compression qui est assez faramineux. Si vous utilisez ce genre d'artifices, alors vous avez ici l'un des meilleurs.



PacShell le shell d'archive 100% fenêtre, un look agréable.



Five To Five, la conversion sonore sans limite.

MUSIQUE

525 v2.0

H. Schönfeld & B. Spellenberg

Five To Five, lui aussi, est maintenant un grand classique qui change complètement de look. Il adopte un environnement GEM très qualitatif et offre, bien entendu, des options supplémentaires. Ce logiciel vous permet de convertir entre eux des sources sonores de différents formats. Ainsi sont gérés les formats suivants : AVR, SND, DVSM, WAVE, HSN, FORTUNE et Raw. Vous avez la possibilité d'analyser votre source, mais aussi de donner des effets de conversion, c'est-à-dire de transformer proprement la nature de votre son, du mono vers le stéréo par exemple, mais il existe plus de 9 actions possibles.

JEUX

COLUMS

Rodolphe Pineau

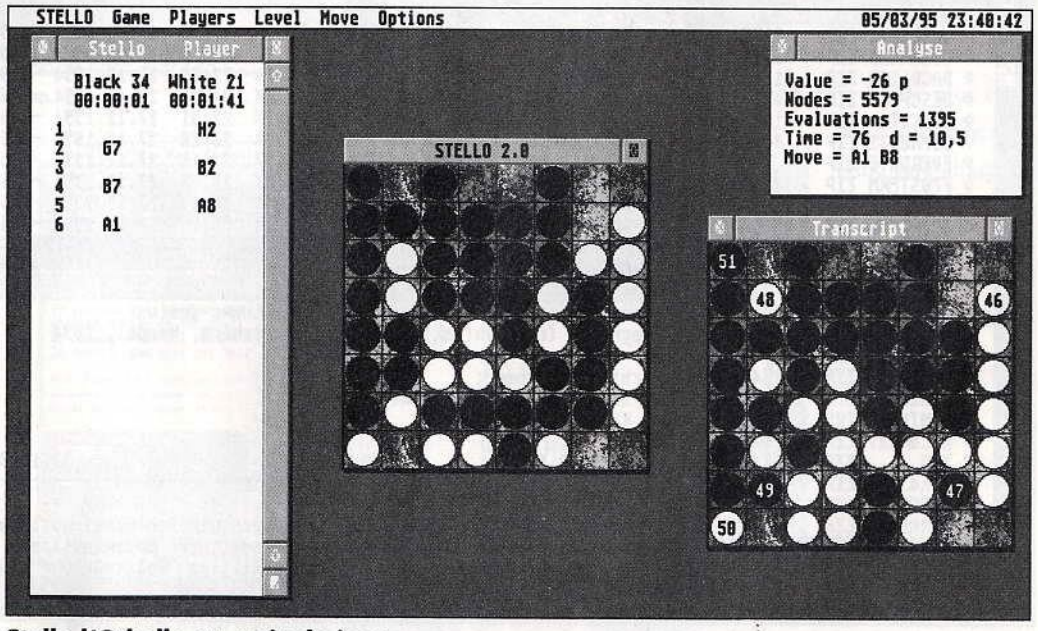
Un jeu qui est 100% français, d'une grande classe. C'est un Tetris,en fait, complètement revu et corrigé qui fonctionne sur Falcon030. Le son, les graphismes, tout est parfait sur ce jeu, mais surtout, son intérêt est grandiose, faisant oublier les formes tarabiscotées des pions du Tetris, pour voir apparaître des objets qu'il faut mettre en commun : pomme, joystick, Smiley, etc, des effets dans tous les sens, des parties qui n'en finissent pas ! C'est vraiment un plaisir que s'adonner à ce jeu fantastique. Vous êtes ici devant la version ShareWare : il vous faut payer la modique somme de 50 F. pour avoir 10 niveaux supplémentaires, et c'est dérisoire comparativement à la qualité de ce jeu. Espérons que son auteur n'ait pas l'envie de s'arrêter en aussi bon chemin !

STELLO v2.0

Claus J. Pedersen

Voilà un Othello fort bien fait : complètement GEM, il intègre des options très intéressantes, aussi bien dans le jeu, comme l'analyse, le déroulement de la partie, les coups en arrière, etc. Mais il possède également des options d'agrément, comme la mise en fond du plateau d'une image, etc. Toutes ces possibilités rendent le jeu bien agréable et donnent un large plus au banal Othello. Ajoutons qu'il fonctionne sur toute la gamme et nous ne saurions en demander davantage. ■

Hervé Piedvache



Stello l'Othello au goût du jour.

ASSEMBLEUR

Shifter, Timer et Vecteurs d'interruption

Quand vos seize couleurs affichables vous paraissent monotones, rien n'est plus intéressant que pouvoir franchir cette barrière et exploser les couleurs du circuit graphique.
Ah Shifter, quand tu nous tiens !

Le SHIFTER

Le Shifter est le circuit vidéo chargé de la gestion de l'affichage sur les modèles ST de la gamme. Tous les 1/50èmes de secondes, il construit une image et la convertit en signaux qui seront reçus par le moniteur. Chaque ligne est élaborée puis envoyée sur le moniteur, à la cadence d'une par une. Il existe donc un intervalle de temps entre chaque affichage de lignes et entre chaque affichage d'images. C'est ce bref instant entre chaque ligne qui va nous permettre de changer les couleurs. Pour celà, il nous faut voir les interruptions.

Interruptions et TIMER

Il existe plusieurs niveaux d'interruptions. Nous nous intéressons ici à ceux d'interruptions horizontales et d'interruptions verticales. Leur adresse est placée dans la zone des vecteurs, donc dans la première zone superviseur. L'adresse de l'interruption horizontale est $120, celle de l'interruption verticale est $4D2. Notre routine chargée de changer de palette sera placée en VBL (Vertical Blank), celle devant afficher les couleurs en HBL (Horizontal Blank).

Le rôle du MFP

Maintenant, il nous faut bloquer les interruptions parasites qui feraient vibrer l'affichage, puis faire une synchro pour savoir quand a lieu le saut de ligne. Ces opérations sont parmi les possibilités du MFP (Multi Function Processor), processeur à tout faire du ST. Dans notre cas, les adresses de contrôle des interruptions se situent dans la deuxième zone superviseur. Nous allons utiliser ici le Timer B, chargé des interruptions vidéo, et qui dispose d'un mode intéressant chargé de 'compter' les lignes.
Allons-y :

```
And.b $EF,$FFFA0B
Clr.b  $FFFA07
Clr.b  $FFFA09
Clr.b  $FFFA1B
Move.b      #1,$FFFA07
Move.b #1,$FFFA13
```

A ce niveau là, les interruptions sont coupées, sauf celle du timer B, activée. Pour la signification de ces adresses, voyez le *Livre du développeur* (Micro Applications). Mais avant de préparer nos timers, il nous faut placer nos interruptions. En HBL, il nous

devons trouver et afficher la couleur. Pour un raster, ce sera la couleur 0, celle du fond. La couleur 0 est placée en $FF8240. Donc, allons-y :

```
Hbl:
Move.l          point,A0
Move.w          (A0)+,$FF8240
Cmp.w           #-1,(a0)
Beq     hbl2
Move.l          A0,point

Fin:
Bclr    #0,$FFFA0F
Rte

Hbl2:
Move.b          #0,$FFFA21
Move.b          #0,$FFFA1B
Bra     Fin
```

Nous voyons ici que nous avons à faire à un sous-programme appelé par un vecteur d'exception, d'où un RTE, Return from Exception. Point est l'adresse de la palette utilisée. On placera cette HBL en faisant :

```
Move.l  #HBL,$120
```

Maintenant, il faut installer notre routine VBL, celle qui est chargée de placer la palette à sa première position lorque toutes les lignes sont affichées ou que l'interruption horizontale est terminée

```
Vbl :
Move.b          #8,$FFFA1B
Move.b          #1,$FFFA21
Move.l          #pal,point
rts
```

Court, mais efficace : à chaque VBL, l'adresse de base de la palette est placée en point. A ce propos, plusieurs remarques sont possibles : tout d'abord, Pal est déclaré par des Dc.W contenant les niveaux $RVB à donner aux couleurs. Il est possible ici d'exploiter les couleurs du STE pour une palette de 4096 couleurs.

On peut alterner également deux palettes très proches pour créer un flipping de 25 images seconde, ce qui permet 4096 nuances sur un STF, et 32768 sur STE. De plus, pour stabiliser l'affichage, on peut forcer l'écran en 60 Hertz, soit 60 images secondes, ce qui est réalisable par un bchg #1,$FFF820A...

Plaçons notre VBL :

```
Move.l          #VBL, $4D2
```

Nous voilà donc avec une bonne routine de base d'affichage de rasters. C'est vraiment très simple, n'est-ce-pas ? Que reste-t'il à faire ? Assembler les morceaux dans le bon ordre, passer en superviseur, et ne pas oublier de sauver les anciennes adresses, afin de pouvoir les restaurer à la sortie du programme. A ce propos, nous ne pouvons pas tester une touche par le XBIOS ou le Gemdos, les interruptions étant coupées. Nous devons passer par l'adresse $FFFC02, c'est le buffer de clavier. Le scancode de la touche espace est $39.

```
boucle :

CMP.B           #$39,$FFFC02
BNE     Boucle
...
...
restauration
...
...
mode user
...
...
on quitte
```

Conclusion

Les rasters ne sont pratiquement plus employés dans les démos qui sont aujourd'hui largement plus techniques. Mais les nostalgiques de ce temps seront heureux de pouvoir changer eux-mêmes les couleurs de fond.

Celà ouvre des perspectives intéressantes, comme pouvoir modifier toutes les couleurs d'une ligne, et ainsi faire de beaux dessins. C'est ce que fait par exemple, Neochrome Master, ou encore mais de manière plus compliquée, Spectrum 512 (3 palettes par ligne). Sur ces considérations, bon amusement.

Le mois prochain, nous verrons quelques primitives graphiques en assembleur, ce qui aurait dû être fait ce mois-ci, mais un malencontreux bug a rendu notre projet irréalisable.

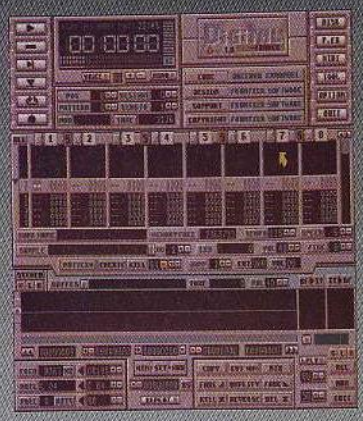
N'hésitez pas à nous contacter sur le 36 15 Start Micro, en BAL CPI ou en Forum Programmation. ■

Sébastien ROHAUT

DIGITAL TRACKER

Aux sources de la musique !

390 Frs

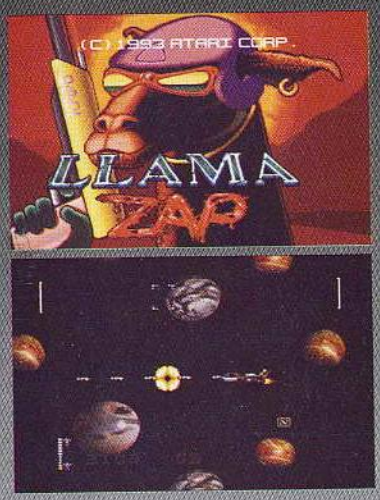


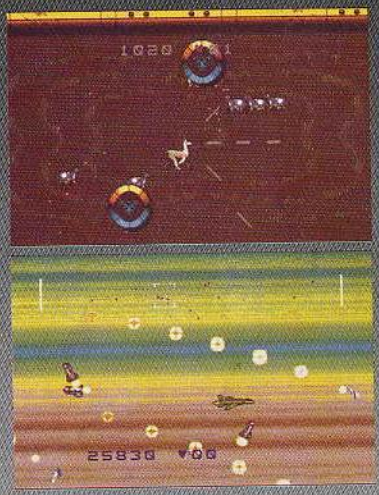
Enfin un logiciel de musique digne de votre Falcon. DIGITAL TRACKER, c'est cela et bien plus encore, sans adjonction de matériel. Jugez vous même...

- jusqu'à 32 voies DSP stéréophoniques,
- une gamme de six octaves,
- échantillonneur intégré digitalisant jusqu'en 50 Khz/16 Bits,
- effets spéciaux : volume, vibrato, slide, ...
- compatible MIDI,
- méthode d'apprentissage,
- fonctions de bloc évoluées et complètes...

LLAMAZAP

Jeff Minter sur Falcon, quel régal !





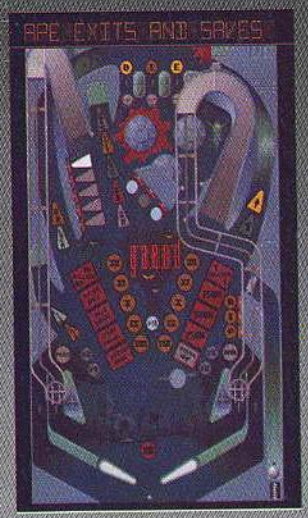
Renouant avec ses premiers succès, Jeff Minter, ce programmeur d'exception nous offre, aujourd'hui, le meilleur shoot'em up pour votre Falcon. Exploitant totalement les capacités du Falcon, Llamazap propose un challenge excitant et original. En effet incarnant un llama vengeur, le joueur aura à combattre des hordes d'ennemis loufoques au travers de niveaux étranges.

290 Frs

JOYPAD 250 Frs

PINBALL DREAMS

Le jeu de Flipper sur Falcon



Le jeu de flipper légendaire est enfin adapté sur FALCON. Après son incroyable succès sur Amiga, PC et consoles, le phénomène revient en force sur Atari. Reprenant les éléments qui ont bati la légende, Pinball Dreams parvient à sécréter les vraies sensations d'un Flipper sur votre ordinateur Falcon.

290 Frs

Bientôt disponible carte accélératrice BARRACUDA 040 *pour Falcon*

Pour recevoir notre catalogue, envoyer un timbre à 2,80 Frs à notre adresse. Pour une commande rajouter 30 Frs (frais de port) pour un produit puis 10 Frs par produit supplémentaire.

Développeurs n'hésitez pas à nous contacter. Votre projet peut nous intéresser.

Editeurs, vous cherchez à vous exporter, nous sommes prêts à vous aider, contactez-nous.

Tous nos tarifs sont TTC et susceptibles d'être modifiés sans préavis

Frontier software

4, Square Eugène Varlin 91000 EVRY
Tél : (1) 64.97.34.96 *Fax :* (1) 64.97.34.97

CANNON FODDER

Un Shoot'em up sensible software

Après une version St, ce jeu débarque sauvagement sur JAGUAR. Plus morbide, plus beau, enfin plus réaliste que jamais, Cannon Fodder ne va pas manquer de vous ravir.

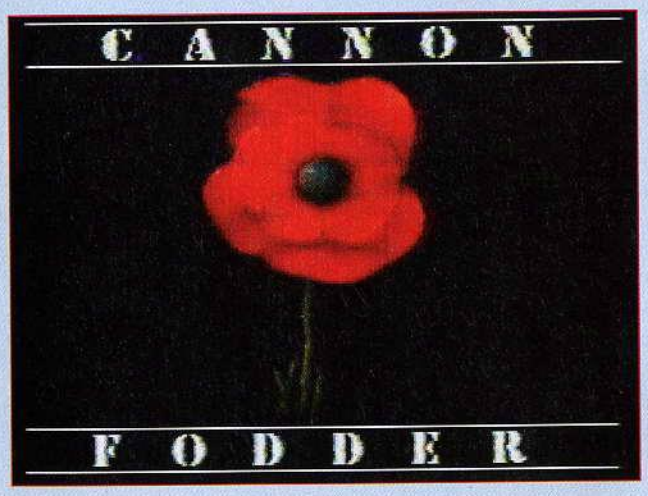
L'avis d'Arnaud

Dans Cannon Fodder, action et stratégie font bon ménage. Certes, cette version n'apporte rien de plus par rapport à celles existant déjà sur micro, mais le jeu est désormais disponible sur console. Si vous aimez tout zigouiller, être la crapule du siècle, ce jeu est fait pour vous ! Si vous êtes un fan des wargames, alors jetez- vous sur Cannon Fodder, car vous allez pouvoir appliquer vos plans dans de l'action réelle ! Ce jeu est vraiment sublime, et ne devrait pas vous décevoir, loin de là !

Sensible Softaware, société importante au niveau de l'édition de jeux sur tous supports confondus, se distingue. Elle est déjà connue par une simulation de Football (excellente par sa réalisation) qui n'est autre que Sensible Soccer devant bientôt arriver sur Jaguar, (un test en est prévu le mois prochain). Action, stratégie et originalité sont les points forts de ce jeu.

LE JEU

Vous êtes une équipe de soldats prêts à vous sacrifier pour vaincre toutes les hordes d'ennemis de cette guérilla ! Votre objectif, si vous l'acceptez, consiste à accomplir des missions sous des climats très variés. Imaginez-vous quelques instants dans la brousse, munis d'une simple mitraillette et de quelques grenades. Votre seule chance pour survivre est d'abattre tout ce qui bouge, devant et derrière vous, sans espérer aucune aide, vous ne devez faire confiance qu'à vous-même, alors il devient vital



pour tous d'être méthodiques et rapides ! Vous devrez également accomplir des missions sous des climats où les monts et les collines sont enneigés, et cela va glisser (vos soldats n'apprécieront guère), ou encore, subir des climats tropicaux, où règne l'aridité, bien d'autres climats vont en faire frémir plus d'un parmi vos hommes,

demeurez sur vos gardes ! Un exemple : lors de votre traversée au Mexique, vous devez évoluer parmi les falaises, affronter des sables mouvants existant un peu partout. Dans certaines missions, il faut éviter de tuer de malheureux civils qui ne vous ont causé aucun tort, car vous risquez de provoquer une rebellion ou une offensive mexicaine

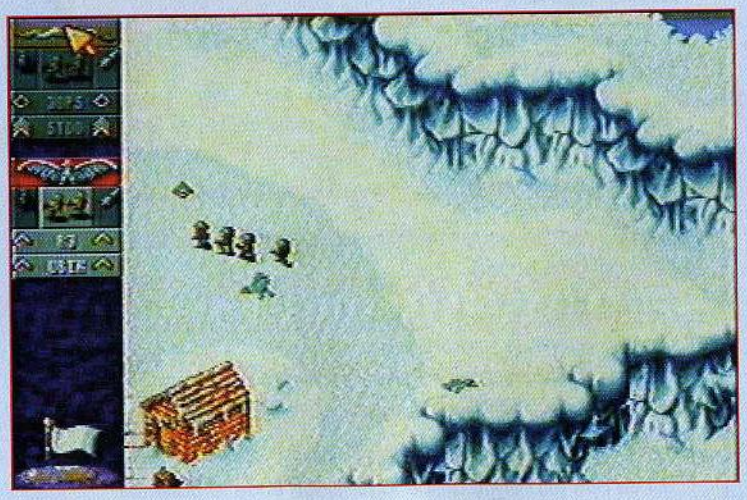
contre vos soldats. L'avantage de ce jeu réside dans le fait que vous pouvez diviser votre groupe (maximum trois), facilitant vos avancées dans les missions et permettant d'élaborer des techniques d'attaques diverses. On peut se dire que ce jeu est simple et tout bête, car il suffit juste de tuer les soldats ennemis.

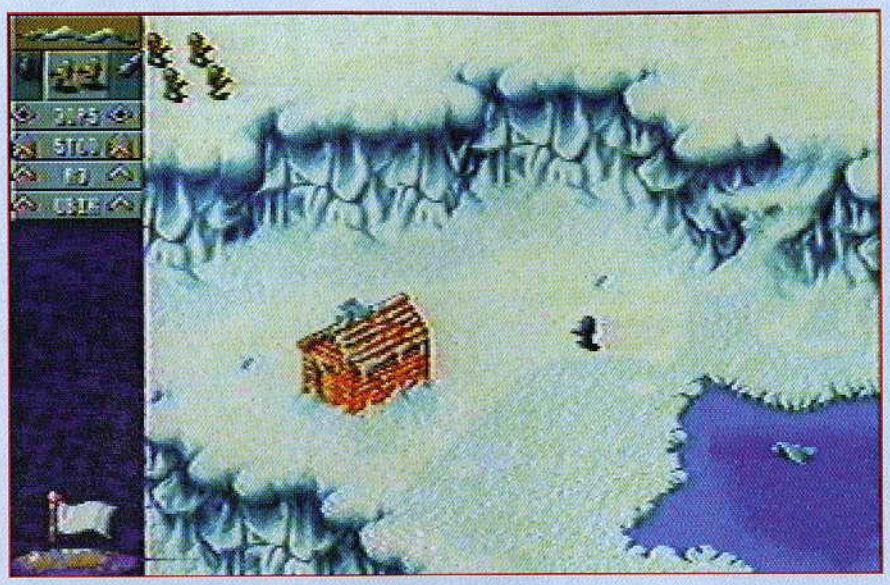
Mais il ne faut pas se hâter de juger car vous devez également accomplir des sauvetages, détruire des baraquements ennemis, kidnapper des chefs hostiles, bref, vous pouvez encore savourer de nombreux autres types de missions, au fur et à mesure de votre avancée. Cannon Fodder est plus qu'original dans son domaine, puisque vos soldats pourront emprunter divers véhicules et notamment, le scooter des neiges, le tank, l'hélicoptère et bien d'autres moyens de déplacement. Quant à vos armes, vous aurez la possibilité, à l'exception de la mitrailleuse, d'avoir des grenades ou encore des bazookas : le carnage parfait pour un modeste petit soldat de votre envergure !

Composée de deux à cinq hommes courageux, votre équipe devra faire face aux troupes ennemies. Le jeu est sans cesse en évolution, les ennemis tirent au début comme des maladroits inexpérimentés puis, avec le temps, ils gagnent un savoir-faire et mitraillent de mieux en mieux ! Vos hommes, quant à eux, changent de grade pour

L'avis de Stéphane

Enfin un jeu de stratégie. Certes, une adaptation micro, mais réussie. Des graphismes doux, une animation fluide, des musiques réalistes, tout pour plaire suffisamment pendant de longs jours et de longues nuits. Cannon Fodder m'a séduit par son originalité, par son scénario sans cesse enrichi de nouveautés au fil des missions. Une durée de vie énorme, et une multitude de missions, ce jeu est incontestablement un bon jeu, mais il n'est pas à la hauteur des capacités du JAGUAR, loin de là même. Enfin, il vient compléter le répertoire des jeux JAGUAR.





chaque mission accomplie, donc ils doivent éviter d'être touchés s'ils veulent acquérir une réputation de valeureux soldats. Lorsque vous tuez un ennemi, le sang gigle un peut partout, et parfois l'ennemi est toujours vivant, malgré un bras ou une jambe coupés, et vous pouvez alors continuer à le blesser jusqu'à la mort ! Vous l'avez constaté, ce jeu est vraiment très ensanglanté et truffé d'humour (très noir) : en résumé, il peut être défini comme une véritable boucherie. Dans Cannon Fodder, vous devez allier action et stratégie pour vaincre les pires ennemis qui se dissimulent sous une branche d'arbre, ou derrière un stock de ces munitions nécessaires à l'accomplissement de votre mission. Une réflexion percutante doit être requise avec la rapidité d'une gazelle, pour réussir vos missions sans pertes excessives de vos effectifs armés. Pour connaître les moindre recoins, il vous est conseillé d'envoyer un cobaye acceptant le risque de se faire zigouiller comme éclaireur, ainsi vous saurez où se trouvent les ennemis et/ou les mines ! La réalisation de ce jeu est excellente, les dessins sont variés, les personnages dont les couleurs sont semblables à celles des paysages sont cependant visibles et compréhensibles. Il faut l'avouer, les sprites, dans l'ensemble, ne sont pas très gros, mais c'est paradoxalement grâce à cela que le jeu est intéressant, voire même passionnant. La gestion des soldats, où la stratégie prime avant tout, n'empêche que ce jeu soit également doté d'une touche d'action, d'humour et de réflexion, cocktail qui le rend incontournable pour les fans de stratégie/action sur Jaguar. Il est préférable qu'un jeu de stratégie se pratique avec une souris, pour Cannon Fodder, les programmeurs ont réalisé une bonne adaptation en utilisant les touches du Paddle du Jaguar. En effet, les commandes répondent parfaitement à votre choix, vous pouvez courir, escalader des falaises et des montagnes, nager, conduire des véhicules, sauter sans aucune difficulté. Des bruitages, il n'y a rien à dire, c'est parfait, on entend les différents échos de l'environnement, le bruit des armes, les diverses explosions... bref, le réalisme est au rendez-vous !

Après avoir fait le tour de ce jeu, on ne peut pas le nier, Cannon Fodder mérite le qualificatif d'exceptionnel. Agréable à manier, original par sa créativité, comportant de nombreuses missions (plus de 30), donc l'assurance acquise de très longues heures de jeu captivant ! Des graphismes corrects, avec des animations très proches de la réalité, vraiment ce jeu serait un HIT s'il comportait plus d'options et plus d'originalité par rapport à la version micro-ordinateur. Les mordus de stratégie doivent se le procurer sans hésiter. ■

Arnaud et Stéphane Pignard.

Musique : 7/10
On croirait entendre un disque pour la musique d'intro, le reste est plus banal.

Animation : 8/10
Les sprites, dans l'ensemble, bougent bien : c'est fluide !

Graphisme : 8/10
Les sprites sont jolis, compréhensibles, mais petits par leurs tailles.

Jouabilité : 9/10
Le joypad répond parfaitement aux commandes. Les développeurs l'ont bien adapté.

Durée de vie : 9/10
Pour des experts, le jeu sera assez simple, sinon pour le reste difficile. C'est facile pour les premiers niveaux, puis après çà se corse.

Note Globale : 8/10
C'est un bon jeu, original. De la réflexion et de la patience seront absolument indispensables.

THEME PARK
BULL FROG

Bienvenue dans le monde original et féerique de THEME PARK. Venez jouer aux attractions délirantes en passant par le train fantôme, les soucoupes volantes, les stands de tirs. Amusez-vous, vive la fête ! Mais n'oubliez en aucun cas votre porte-monnaie...

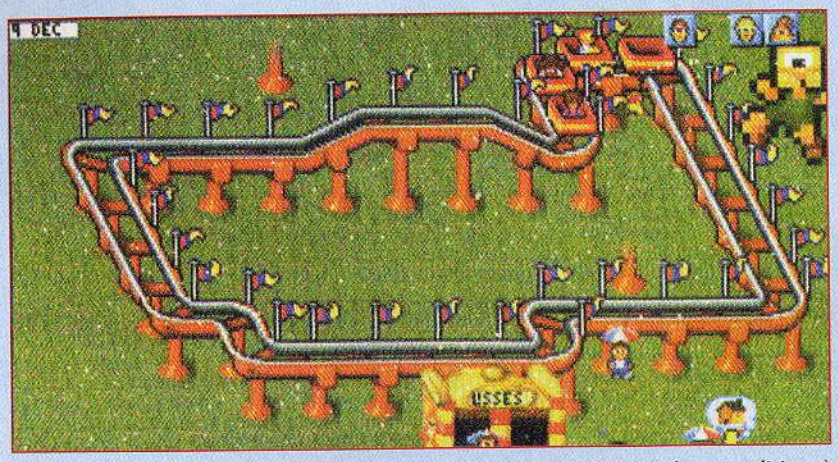
Dans ce jeu, Bullfrog vous métamorphose en un homme d'affaires, votre fonction "si vous l'acceptez" sera de présider un parc d'attractions, vous devrez construire votre propre parc, l'entretenir, et enfin le gérer sans faire de grosses pertes d'argent. Votre but sera, bien évidemment, d'attirer au maximum la clientèle, mais aussi de la satisfaire avec des attractions de qualité, et de lui faire dépenser une grande partie de l'argent qu'elle a en poches, sans trop l'arnaquer. Mais le jeu ne se borne pas à ces impératifs : en effet, vous êtes en concurrence directe avec d'autres parcs d'attractions, vous devrez, selon six critères (richesse, qualité des installations, amusement...), être classé numéro 1 pour GAGNER, selon le commandement du proverbe : "Que le meilleur gagne". Cependant, ces critères sont très souvent incompatibles et piégeants, par exemple, si vous achetez des attractions, votre richesse diminuera ; plus votre parc sera vaste, plus les clients connaîtront le déplaisir de marcher... C'est à vous qu'il appartient de doser le pour et le contre, afin de pouvoir vous enorgueillir d'être le gérant d'un parc idéal et, juste récompense, favori de vos clients. Alors soyez prêt à tous les efforts et foncez...

LES AFFRES DES DEBUTs

Lorsque vous choisirez votre parc d'attractions, regardez scrupuleusement les indications notées sur la pancarte. Votre décision prise, vous serez face à un parc nu, aucune attraction, aucun stand, juste la porte d'entrée et la façade.

L'avis d'Arnaud

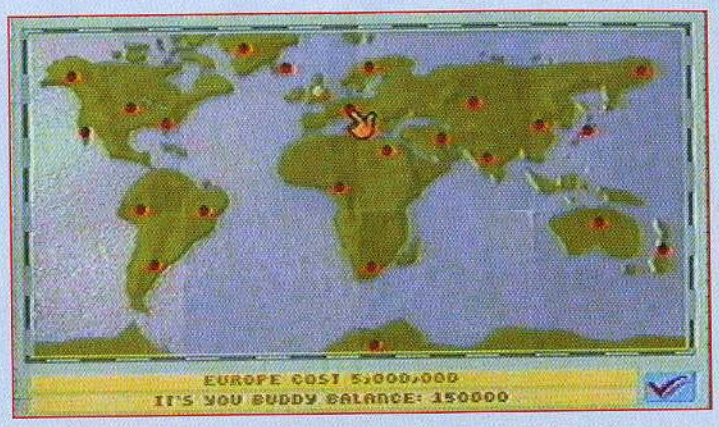
Theme Park est une bonne nouveauté. Vous allez enfin pouvoir régner en maître sur vos 64 Bits. Leur faire exécuter, des balades à travers votre parc des années 2000. Bref, Theme park est un jeu très original, et graphiquement bien réalisé. On pourrait regretter la gestion un peu lourde au Joypad, mais l'utilisation des boutons rend notre tâche beaucoup plus simple (les utilisateurs de 3DO doivent s'en mordre les doigts !) Bref, Theme park est un bon jeu Jaguar, mais ne révolutionne pas la console par sa puissance, il est vrai que c'est une SIMULATION et non pas un jeu d'ARCADE...



C'est vous qui allez devoir tout réaliser. Pour ce qui est de la répartition des diverses parties du parc, il va falloir éviter de disposer les attractions hâtivement, sinon vous pourriez avoir à le regretter. Placez-les donc judicieusement, de façon à ce que les visiteurs ne puissent se perdre et mettez, pour faciliter leur orientation, des panneaux d'indication, par exemple. Au début, le choix et le nombre des manèges seront restreints : château en caoutchouc, train fantôme... Deux types d'attractions doivent composer votre parc : les manèges et les stands. Cliquez sur l'un des manèges, positionnez le guichet et la sortie, maintenant votre manège est prêt à fonctionner ! Quant aux stands, les clients seront ravis de déguster des frites, des hamburgers, ou encore jouer à la loterie, le stand de tirs, de canards... Si vous avez, dans votre parc, disposé suffisamment d'attractions variées de ce type, vos clients vont être enchantés. Mais n'oubliez pas la décoration de cet espace de loisirs, en implantant des sapins, des lacs, et, pour le confort des visiteurs, des locaux sanitaires. L'entretien du parc nécessite du personnel et ces services ne sont pas gratuits : attention au budget ! Vous devrez encore employer un mécanicien, pour entretenir et réparer les installations, prévoir des nettoyeurs pour ramasser les détritus de tous ordres : alimentaires, papiers, etc, et enfin divers amuseurs qui susciteront ou entretiendront la bonne humeur des clients : hommes-poulets (pas du type policiers...), nounours, hommes-requins, king-kong). Voilà, tout étant prêt, vous pouvez ouvrir votre parc pour accueillir des clients boulimiques de divertissements en tous genres. Cependant, après avoir placé quelques manèges et stands, il faudra encore régler les attractions, c'est-à-dire définir la durée du tour du manège, sa vitesse, sa contenance. Par exemple, il conviendra de diminuer le temps de passage si la file d'attente est trop imposante, ou bien augmenter la vitesse du manège pour rendre l'attraction encore plus fun, sans excès sinon vos clients vont laisser quelques traces de leur passage... Comme vous le voyez, il faut doser astucieusement les avantages et les inconvénients, pour la plus grande satisfaction d'une foule impressionnante de visiteurs.

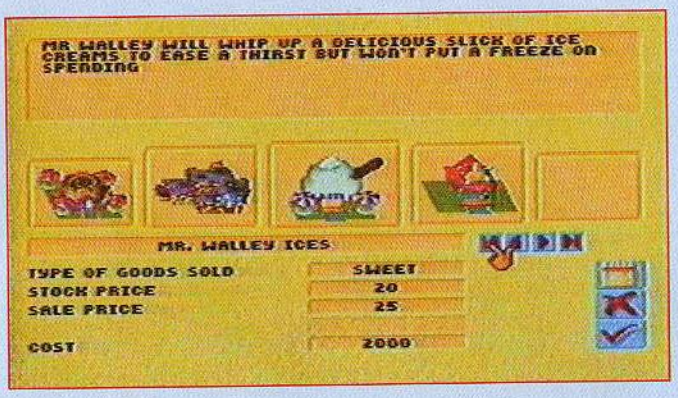
L'avis de Stéphane

Theme park est le premier jeu stratégique qui vient agrémenter la logithèque sur JAGUAR. Ce genre de jeu est, à mon avis, très passionnant : gérer avec sagesse un parc d'attractions en faisant des bénéfices, satisfaire la totalité des clients, vendre des gadgets pour faire fortune, on peut dire qu'on s'y croît, comme si l'on était sur place. Rempli de stratégies en tous genres, vous verrez qu'il ne faut pas placer stupidement les attractions sur le terrain de jeu. De plus, l'humour vient agrémenter la partie, grâce aux diverses animations des manèges et des visiteurs qui manifestent leurs joie. Alors, si vous êtes un bâtisseur, un winner, un conquérant, ce jeu est sans doute fait pour vous. Plongez-vous de longues heures sans manger, sans boire, vous devrez faire rire vos clients, alors retroussez les manches de votre chemise et au boulot ! Soyez le premier parc d'attractions au monde, gagnez des prix, devenez le pionnier du parc à thème et écrasez vos concurrents.



DIFFICULTE CROISSANTE

La réalisation de THEME PARC est à la hauteur de nos espérances. Ce jeu propose trois niveaux de difficultés croissantes. En mode "easy", votre but sera de construire et de gérer le parc. En mode "simulation" le jeu est largement plus dur, car vous assumerez la recherche pour découvrir de nouveaux manèges, stands, etc. Enfin, vous devrez faire face aux revendications salariales : où il faut être un bon négociateur. Puis le dernier, le mode "extra", de loin le plus compliqué, vous devrez gérer le niveau des stocks de glaces, de boissons (coca-cola), surveillez-les fréquemment car les stocks s'épuisent



rapidement. Les négociations entre vous et les salariés deviennent beaucoup plus rudes et épineuses, enfin, vous pourrez investir en bourse sur d'autres parcs. Mais attention, car vos concurrents, eux aussi, peuvent acheter les actions de votre parc, c'est de bonne guerre ! Si vous êtes ingénieux, vous pourrez faire fortune en investissant méthodiquement et suffisamment.

REALISATION

Enfin, un jeu riche, amusant et stratégique, dont le test ne peut vous dévoiler les innombrables facettes. Gérer un parc d'attractions, comme les plus grandes firmes de notre siècle, n'est-ce pas un jeu original que propose Bullfrog sur Jaguar ? Satisfaire les clients est une tâche délicate et compliquée, avec notre guide, vous pourrez affronter plus aisément les difficultés de ce jeu. D'une jouabilité assez complexe (il aurait été préférable de pouvoir utiliser une souris), l'intérêt domine largement par rapport à ce léger inconvénient. L'humour est présent tout au long du jeu, ce qui valorise encore plus Theme Park, nouveau dans la logithèque du Jaguar. Il est dommage que ce soit une version importée du monde de la micro. ■

Arnaud et Stéphane Pignard.

Musique : 8/10
Une bonne ambiance sonore, avec de nombreux effets spéciaux bien sympathiques.

Animation : 7/10
Le jeu est rapide, mais en ce mode, on aurait aimé que cela tourne mieux.

Graphisme : 8/10
Les graphismes très réalistes et de plus, soignés.

Jouabilité : 6/10
Le principal problème est qu'il s'agit d'un jeu plutôt destiné à l'utilisation d'une souris.

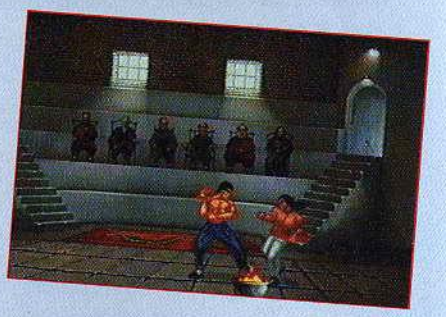
Durée de vie : 9/10
Comme tout jeu de simulation qui se respecte, THEME PARK est un divertissement que vous ne terminerez pas de si tôt. De plus, vous jouerez de nombreuses parties peu similaires.

Note Globale : 8/10
Un très bon jeu, on aimerait bien disposer prochainement d'une souris sur JAGUAR.

DRAGON
The Bruce Lee Story

Mettez votre kimono : vous allez prendre part à des combats sanglants et fertiles en évènements.

VIRGIN Games nous offre, sur notre console favorite, un excellent jeu. Cette société, connue de tous par des jeux originaux et très diversifiés, sort désormais des programmes ludiques sur Jaguar. Le premier n'est autre que DRAGON, l'histoire de Bruce Lee. Sorti il y a quelque temps sur d'autres supports, ce jeu de baston sur JAGUAR est sans doute celui le mieux réalisé à ce jour. Avec lui, vous pouvez vous sentir dans la peau d'un WINNER, possédant les techniques de frappe du célèbre combattant : BRUCE LEE, défiant les plus grands champions du monde. Bonne bastonnade, car vos combats vont être plus que corsés, alors entraînez-vous suffisamment pour devenir un vrai combattant endurci et performant, et non une poule mouillée qui serait éliminée dès son apparition. Alors, à vos paddles !



Ce jeu provient directement des consoles 16-Bits, cette conversion sur JAGUAR est assez réussie. En effet, les spécialistes ont su tirer les capacités graphiques du fauve, mais seulement pour les décors. Par contre, pour les personnages, on ne peut noter

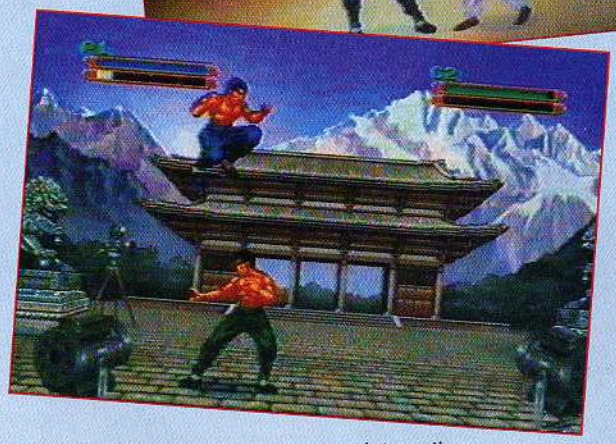
L'avis d'Arnaud

Ah, c'est un jeu qui me passionne. Incomparable par rapport à Kasimu Ninja, Bruce Lee Story, c'est bien autre chose qu'un simple jeu de baston : un scénario en béton, retraçant les combats de Bruce Lee dans ses films, c'est très original et donne un second souffle au genre. Les fans de baston à la Mortal Combat et SF2, ne seront pas déçus, car au cours des parties, vous pourrez devenir un FIGHTER, autrement dit vous posséderez une rapidité hallucinante, et dans ce cas, gare aux ennemis ! Pour ma part, je vous le conseiller vivement.

L'avis de Stéphane

Ce jeu de baston est vraiment cool, au placard les coups irréalistes de boules de feu et je ne sais quoi, ici c'est du vrai combat à la Bruce Lee. Les décors sont de toute beauté, mis à part les personnages. Les musiques sont originales, tout pour plaire ! Si vous êtes un passionné des vrais jeux de bastons, jetez-vous dessus sans aucune hésitation, il est incontournable. Avec ces deux modes de combats différents, vous prendrez plaisir à jouer. Deux reproches à formuler : le premier est le manque de couleurs des combattants et le second, le fait qu'on ne peut incarner que Bruce Lee, encore et toujours, çà devient un tantinet lassant.

aucun changement satsifaisant, ou très peu par rapport aux autres versions, c'est dommage. Sans doute les développeurs ont-ils voulu sortir DRAGON trop rapidement et l'ont-ils vite terminé (en effet, ce jeu date déjà quelque peu, mais nous n'avions pas eu l'occasion de vous en parler auparavant). Les décors sont variés, en passant du gymnase, au coin de rue, au dojo, etc. Les personnages adverses sont également diversifiés lorsque vous prenez le mode "histoire". Le jeu nous a séduit car il est possible d'y jouer à deux avec l'ordinateur, c'est génial, on se croirait revenus au mythe en termes de jeux de baston : IK +! bien mieux réalisé, certes, mais reprenant le même principe. Les coups des personnages, dans ce jeu, sont réalistes et non imaginaires : ainsi ceux qui disposent toute une armada de boules de feu, là il s'agit d'un vrai combat, comme nous en montrent les films de karaté ! Vous pourrez devenir un FIGHTER au cours du jeu, cet avantage vous donne droit à des coups spéciaux : coups de poings, de pieds hyper-rapides (un peu à la façon de deux personnages de Street Fighter 2). De plus, vous pouvez combattre avec un mouncha-coups, ça va saigner, si l'on s'approche trop près de vous ! En ce qui concerne l'animation des personnages, c'est fluide et les commandes répondent bien au joypad. Les bruitages et les musiques sont présents au cours du jeu, ce qui le rend encore plus réaliste.



Arnaud et Stéphane Pignard.

Animation : 8/10
Le scrolling est fluide ainsi que les animations des personnages. Heureusement, on est sur JAGUAR !

Graphismes : 8/10
Les sprites manquent de couleurs, par rapport au décor de fond. Mais, c'est tout de même joli.

Musiques : 7/10
Des bruitages réalistes avec des musiques originales qui mettent dans l'ambiance.

Durée de vie : 8/10
Le mode histoire est vraiment très intéressant.

Maniabilité : 9/10
Une assez bonne maniabilité, pour une prise en main facile.

Note Globale : 86%
En ce qui concerne les jeux de bastons, celui-ci marque l'avancée du JAGUAR. Même s'il date un peu, ce jeu n'en reste pas moins excellent, qu'attendez-vous pour vous le procurer ?

CANNON FODDER

SENSIBLE SOFTWARE

Sensible Software nous a concocté un jeu se singularisant par sa durée de vie et par sa difficulté croissante. Start Micro va vous aider dans vos missions : alors, à vos joypads et bonne baston !

MISSION 1

Dans la première mission, il n'y a pas d'énormes obstacles empêchant de la terminer. En réalité, cette mission sert à vous mettre dans le "bain" en quelque sorte. Pour l'accomplir, il vous faudra simplement éliminer trois malheureux soldats, peu entraînés et mal organisés pour se défendre...

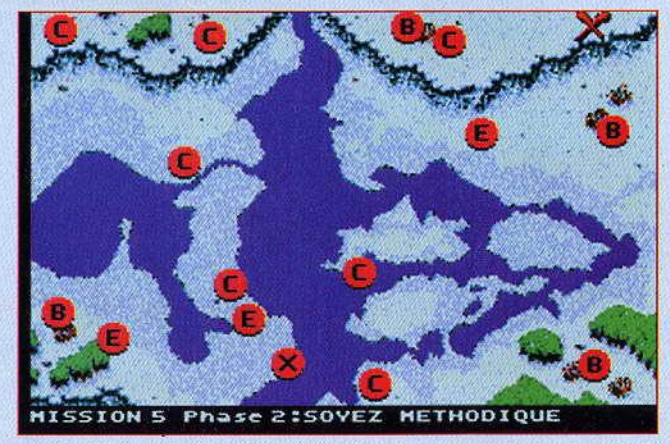
MISSION 2

- PHASE 1 : Cette seconde mission s'avère plus difficile que la précédente. Effectivement, de nouveaux obstacles vont ralentir votre marche car, pour terminer la mission, vous devrez allez à la nage jusqu'au pont qui se trouve à l'ouest de la rivière. Soyez prudent, les ennemis sont plus nombreux et commencent à viser sur vous.

- PHASE 2 : La difficulté des missions ne cesse de croître, mais reste encore assez facile. Cependant, longez bien la côte car elle est étroite et ne tombez pas trop souvent dans l'eau de la rivière, car à tout moment, un ennemi peut vous surprendre. Votre mission consiste à détruire le bâtiment qui est indiqué sur la carte, grâce aux grenades que vous devez trouver derrière celui-ci (ne vous inquiétez pas..). Soit vous les prenez, soit vous tirez dans le tas, et tout explosera !

MISSION 3

Vous entrez dans une mission plutôt glacée, ce qui se justifie par ses monts enneigés. Faites bien attention, ça glisse traîtreusement, ce qui ralentit d'une part vos personnages et, d'autre part, offre l'inconvénient d'affaiblir la précision de vos tirs. Mais ce n'est encore rien, vous vous allez vous y habituer très rapidement. Comme vous l'avez remarqué, les soldats ennemis sortent par groupes de deux des bâtiments, alors il faut vous grouiller de détruire les bâtiments qu'ils occupent, sinon vous aurez une masse d'ennemis à éliminer.

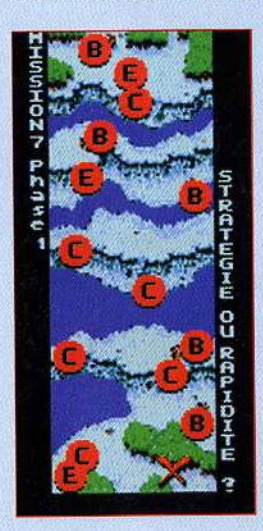


L'avantage de ce jeu réside dans le fait que vous pouvez diviser votre groupe en plusieurs parties, alors n'hésitez pas à vous y résoudre, quand bon vous semble, cette mission est le moment propice pour dispacher votre équipe, laissez la moitié de vos gars en inactivité, ils s'occuperont tout seuls des ennemis, et quant à l'autre moitié, entraînez-la dans les collines pour détruire tout ce qui gêne sur leur passage. Cette division permet une plus grande rapidité des mouvements, ce qui est un grand avantage, vous l'apprécierez amplement lors des futures missions.

MISSION 4

- PHASE 1 : Une mission dans l'ensemble simple. Détruisez les bâtiments ainsi que les hordes d'ennemis. Faites attention lors de votre passage par le fleuve, car comme vous ne pouvez tirer, attendez le bon moment pour passer. Soit vous divisez votre équipe en deux, l'une vous protégeant, l'autre se dirigeant sur l'autre rive. Soit vous y allez en groupe, mais à vos risques et périls.

- PHASE 2 : Cette mission est rapide, pas difficile, vous n'aurez donc aucun mal à la mener à son terme. Tuez les quelques ennemis, puis dirigez-vous sur le pont, alors là : jetez une grenade sur le bâtiment..., simple, non ?



- PHASE 3 : Encore une fois, dispersez votre groupe, laissez une partie près de la croix indiquée sur le plan, car des ennemis sortent parfois de ce trou. Cette manoeuvre n'est pas nécessaire mais préférable, car vos soldats s'entraînent, donc ils augmentent plus rapidement de grade. Détruisez le bâtiment indiqué sur la carte, avec le village tout entier !

- PHASE 4 : Attention, d'autres obstacles viennent pimenter votre mission. En haut de la carte, vous pourrez observer une mine, contournez-la, et attention aux sables mouvants (en rouge), indiqués sur la carte. Choisissez un bonne méthode pour passer et ne foncez pas dans le tas. Allez à l'extrémité de votre droite sur la carte, puis descendez au fur et à mesure, et gare aux ennemis cachés par des buissons. Enfin, détruisez le bâtiment qui est protégé par bon nombre de soldats.

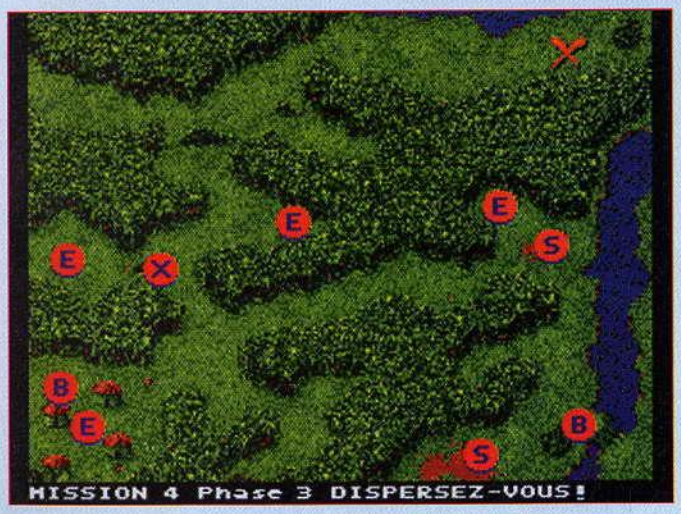
MISSION 5

- PHASE 1 : Nous revoilà avec ces collines enneigées, vos soldats vont patiner, et parfois glisser malencontreusement. Les troupes ennemies, à partir de cette mission, possèdent des canons. Pour ne pas vous exposer et vous faire toucher, vous avez le choix : soit vous pouvez être, vous aussi, en possession de grenades ou de canons, alors vous pourrez décimer facilement les rangs ennemis, soit vous êtes dépourvu des armes précitées et, dans ce cas, la seule solution est de foncer sans s'arrêter et de tirer sans cesse ! Attention, certains soldats sont presque invisibles avec les couleurs de leurs uniformes, teintes qui sont similaires à celle de l'eau.

- PHASE 2 : Pour cette mission, il faut mieux emprunter la rive droite et la longer doucement, plutôt que de prendre celle de gauche qui

est parsemée d'embûches. Mais tout d'abord, séparez une nouvelle fois votre groupe, dirigez-vous vers le bâtiment à gauche, attention, un soldat avec un canon garde celui-ci : détruisez-le, vous respirerez mieux. Puis, empruntez le chemin que nous vous avons indiqué. Prenez les munitions. Anéantissez les canons et ramenez le reste de votre troupe. Toujours séparés, un groupe sera au bord de la rive et protègera vos hommes qui avanceront dans l'eau vers l'autre rive, indiquée d'une croix sur la carte : c'est l'endroit qu'il faut utiliser.

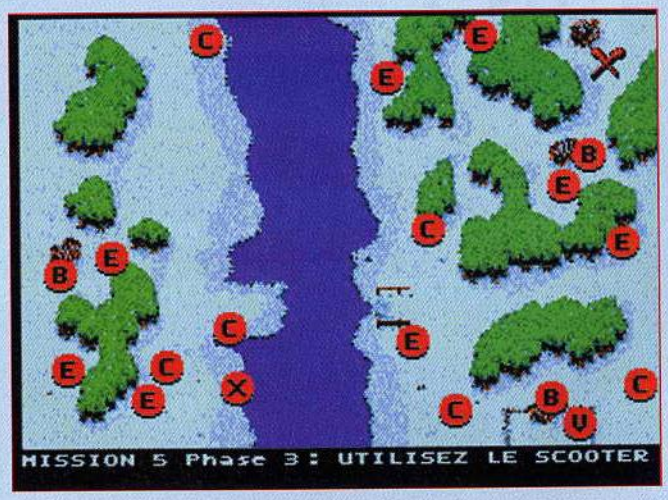
- ***PHASE 3 :*** Une évolution qui progresse en effet à pas de géants : vous avez la possibilité d'utiliser un véhicule, plus précisément un scooter des neiges qui vous servira pour traverser la rive. Cependant, il n'est pas nécessaire de l'emprunter. Si vous êtes dans ce cas, divisez votre groupe en deux et faites passer la moitié de vos effectifs à l'endroit indiqué par une croix sur la carte. Mais, avant de vous engager sur l'autre rive, donnez l'ordre à vos hommes de détruire tout sur leur passage...



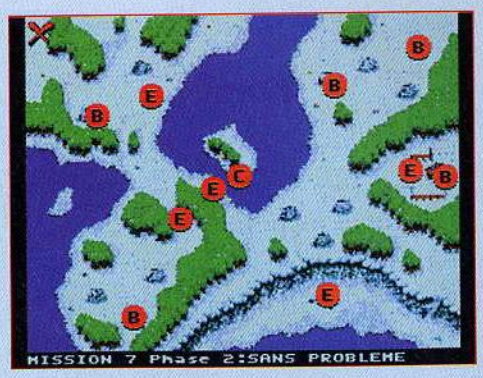
MISSION 6

- ***PHASE 1 :*** Un tout autre climat vient s'offrir à vous. Après les traversées sauvages de la jungle, puis des monts enneigés, vous voici dans un climat plus aride, où la végétation n'est pas réellement présente. Ce niveau est assez difficile, car vos ennemis sont très forts et arrivent facilement à vous toucher. Vous devrez faire preuve de rapidité et de vigilance. Pour cela, prenez encore un ou deux hommes, et foncez !, attention cependant, car ce niveau comporte des pièges... En effet, vous devrez emprunter un pont plutôt ancien et détérioré,

SOLUTION

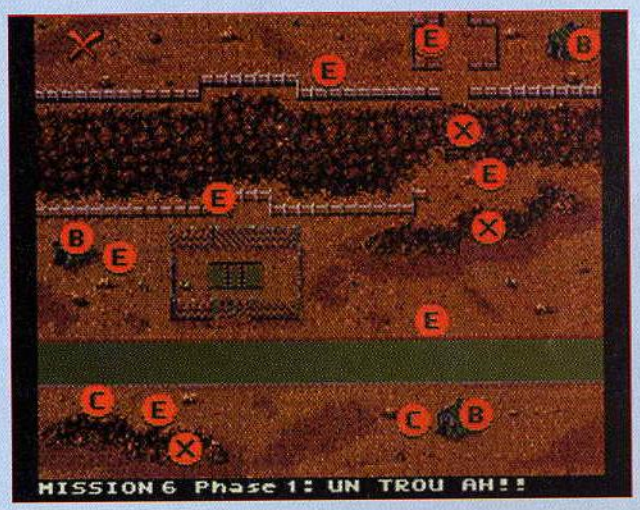


et passer par des falaises qui vous conduiront à la mort, si vous essayez de les sauter pour aller plus vite. Dirigez une partie de votre équipe vers le sud, près du bâtiment, numéroté par un chiffre : 1 , il s'y trouve un homme avec un canon, soyez rapide, et ne vous arrêtez jamais. Puis, lorsque vous aurez détruit ce bâtiment, allez vers l'autre en étant, bien entendu, très attentif car il y a encore des ennemis cachés avec des canons. Voilà, cette mission est assez complexe, et les prochaines s'annoncent très dangereuses, pour vos vaillants soldats tout autant que pour vous-même.

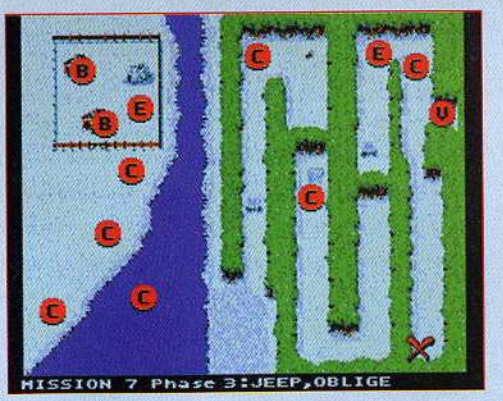


MISSION 7

- *PHASE 1 :* Si cette mission est courte par sa carte, elle ne l'est pas moins par sa difficulté : les experts de ce jeu réussiront du premier coup à s'en acquitter. Pour d'autres, l'objectif sera bien plus difficile à atteindre. Enfin, vous devrez vous méfier des nombreux canons et des soldats. Pour cette mission, utilisez un ou deux hommes au maximum, pour minimiser les catastrophes. Un dernier conseil, ne gaspillez pas stupidement vos grenades et autres munitions, elles vous serviront tôt ou tard...



- *PHASE 2 :* Cette mission est facile dans l'ensemble, mais il faudra faire attention au canon sur la rive ! Prenez garde également aux civils qui sont mélangés aux soldats ennemis...
- *PHASE 3 :* Dans cette dernière mission, vous devrez utiliser la jeep munie d'une arme, prenez garde à ne pas vous scratcher sur un arbre ! Faites également attention aux nombreux canons.



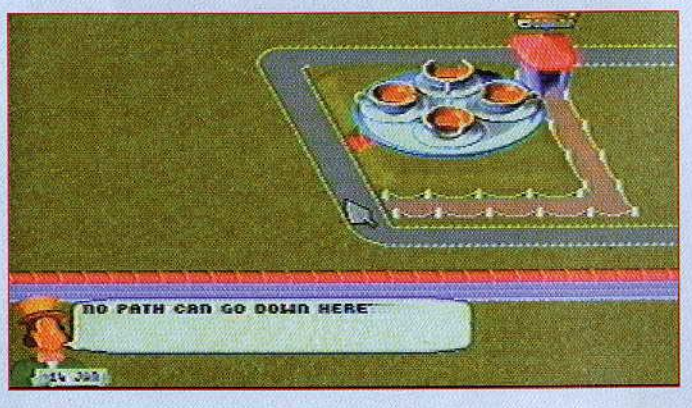
Nous vous avons offert sept missions entièrement supervisées par nos soins. Jouez bien, et au mois prochain pour davantage d'astuces sur Jaguar. N'hésitez pas à nous envoyer les vôtres, à l'adresse du magazine.

Arnaud et Stéphane Pignard.

THEME PARK

Le guide stratégique

Gérer un parc d'attractions, passer des commandes, etc... : n'est-ce pas difficile de parvenir à satisfaire la grande majorité des clients ? START MICRO vous offre un guide stratégique de ce jeu pour vous faciliter la tâche. Alors, devenez un bon manager et faites des profits !



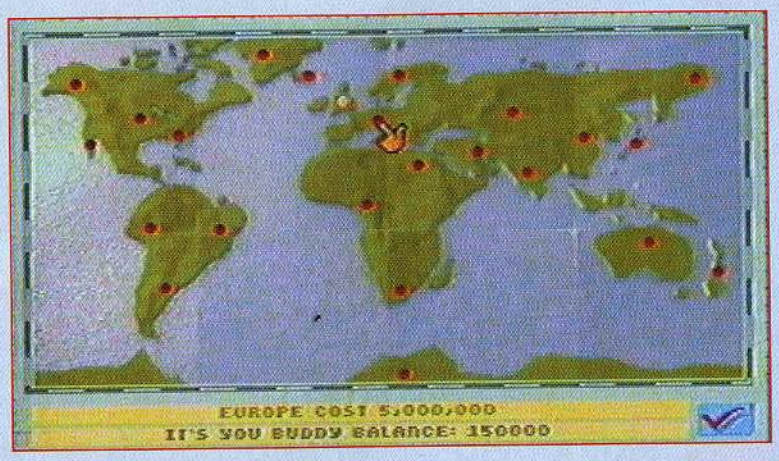
Dans ce guide, nous n'allons pas vous donner la solution du jeu, ce serait trop long et impossible, car chacun emploie sa méthode pour gérer son parc, acheter les attractions, satisfaire les clients... Par contre, vous trouverez des astuces utilisables au cours du jeu.

Voici d'abord quelques unes de ces astuces à mettre en pratique absolument, si vous voulez devenir un directeur capable de d'organiser un parc d'attractions.

Tout d'abord, il est conseillé de diminuer la vitesse du jeu pour placer les attractions, vous gagnerez du temps et, à terme, de la clientèle. Ensuite, faites des recherches sur les prochaines inventions qui sont encore plus délirantes les unes que les autres, vos clients apprécieront très certainement, (toutefois, ne dépensez pas trop d'argent pour atteindre cet objectif) N'oubliez pas que le prix d'entrée est un facteur non négligeable, augmentez-le à chaque fois que vous construisez un nouveau stand, votre porte-monnaie n'en aura que plus d'aise et le client l'acceptera de toutes manières ! Veillez a ce que les files d'attente soient raisonnables car, si elles sont trop courtes, les clients ne peuvent parvenir à entrer dans vos attractions ; au contraire, si elles sont trop longues, ils s'en lasseront rapidement car ils n'aiment pas marcher. Bref, les grandes attractions doivent, en général, avoir une imposante file d'attente. Attention au stock des marchandises, ne l'oubliez pas, sinon vos clients risquent d'être mécontents lorsqu'ils auront un "petit creux" à l'estomac... Sachez aussi que vous pouvez retarder une livraison, si vous estimez que vos stocks sont trop importants, en passant une nouvelle commande.

DES CONSEILS-CLÉS

L'une des difficultés de ce jeu est de satisfaire une grande partie des clients qui côtoient votre parc : d'un jour à l'autre, il peuvent changer d'avis sur la qualité de votre parc qu'ils appréciaient. Pour garder



stable une image de marque, examinez attentivement ce qu'ils souhaitent au fond de leurs bulles. Par exemple, plusieurs clients ont envie de boire dans une certaine zone ? qu'à cela ne tienne, vous allez leur construire un stand apte à étancher leur soif. Il se peut aussi qu'ils soient mécontents du prix des attractions ou du faible coût des cadeaux : il vous appartiendra alors d'ajuster les prix en fonction de leurs demandes.

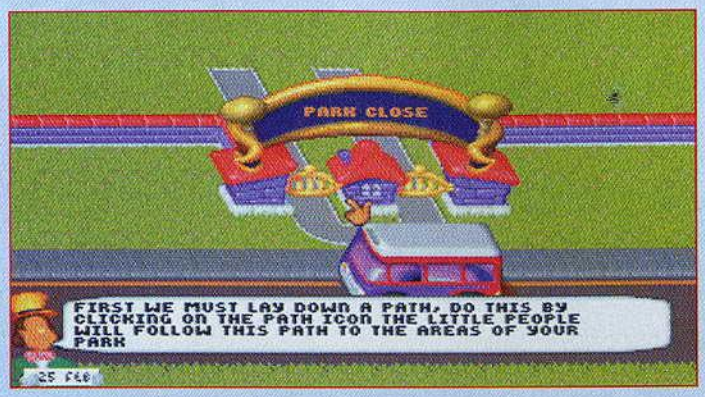
PORTE-MONNAIE

Si vous possédez des attractions nombreuses et variées, vous aurez là, à coup sûr, un atout majeur pour satisfaire vos chers clients. N'ayez pas la "folie des grandeurs", mais construisez plutôt au fur et à mesure, progressez lentement mais sûrement, se sera préférable pour votre compte en banque, d'une part, et d'autre part, vous pourrez envisager

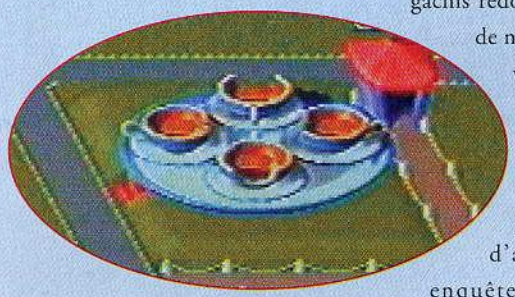
ainsi la construction d'autres attractions, dans un avenir proche, afin d'enthousiasmer votre précieuse clientèle. Prenez garde, les attractions se dégradent et peuvent exploser, changez-les si vous sentez quelles risquent de lâcher, sinon elles vont causer pas mal de dégâts : perte de places (et de temps pour les nettoyer, par voie de conséquence), perte d'argent et, surtout, de clients excédés par l'insécurité des machines. Pour satisfaire votre public en divertissements qualitatifs, sans trop malmener votre porte-billets, vous devez construire des boutiques, mais il vous faut veiller ensuite à les placer judicieusement. En effet, il est préférable de les positionner près des attractions qui draînent les foules et battent leur plein, ou encore, près de l'entrée... Mais, vigilance là encore : ne succombez pas à surtaxer les boutiques, les clients ne sont

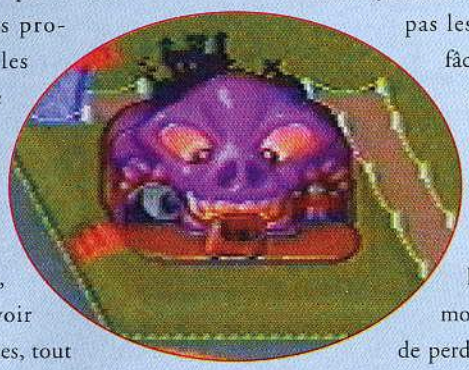
pas dupes, s'ils veulent un produit de qualité, ils exigent surtout et en sus qu'il ne pas cher ! Donc, encore une fois, ajustez bien les prix, soignez les cadeaux, réglementez les chances de gagner, sinon vos clients vont rapidement être mécontents et déserter votre du parc. Ceci serait vraiment désastreux, car vous n'aurez plus aucune chance d'être bien classé en fin d'année : la popularité, l'argent, la beauté des lieux étant des critères déterminants... Songez au contraire que, si vous étiez dans les premiers, vous pourriez avoir droit à des primes allant jusqu'à 20 000 dollars ! Ne serait-ce pas l'occasion de reconstituer votre fortune, si vous êtes au bord du gouffre, et surtout de vous permettre de réinvestir à des conditions inespérées. Enfin, plus votre classement s'approche des premiers, plus cette renommée attirera de clients...

VOTRE PARC SOUS TOUTES CES FACETTES



Comme vous l'avons constaté, les boutiques rapportent gros, à condition que les prix ne soient pas excessifs. Chaque boutique vend des produits bien spécifiques, ces produits s'achètent à une grande vitesse, si vous optez pour le niveau expert, n'oubliez pas de réapprovisionner les stocks, sinon vous allez courir à la faillite pure et simple. Soyez synchro, lorsque vous passez des commandes, ne ciblez que le "juste nécessaire", sinon il y aura des pertes et, avec elles, le gâchis redoutable. Pour avoir de nouvelles boutiques, vous devrez effectuer des recherches non gratuites ! : ne gaspillez pas trop d'argent pour ces enquêtes, mais progressez lentement, suivant les mouvements qu'autorise votre budget.Vous devrez encore faire attention où vous installez les stands de votre parc : ils ne doivent pas l'être n'importe ou, mais toujours judicieusement. Placez les boutiques près de l'entrée, côte à côte, prévoyez des zones de restauration, en général près des activités attrayantes. Les clients adorent les stands de tirs, et de jeux en tous genres, alors n'hésitez pas à en prévoir quelques-uns. Votre clientèle n'aime pas les longues marches, tout comme vous, alors facilitez leurs déplacements, afin qu'ils ne se lassent pas d'aller au bout de votre parc pour entrer dans une attraction. La file d'attente des attractions ne doit être ni trop courte, ni trop longue, essayez également de regrouper les files d'attente les unes à côté des autres, vos clients seront ravis de se déplacer fort peu pour aller dans un autre stand. Pour que vos visiteurs se repèrent facilement, utilisez les panneaux d'affichage. Enfin, une dernière solution consiste à mettre, au moyen de flèches, des sens uniques, par exemple pour les passages des clients en fin de tour de l'attraction, ou encore, pour indiquer la sortie. Le personnel de votre parc sera essentiel et jouera un rôle dans la survie de votre parc. Engagez des balayeurs, car certaines boutiques ne nettoient pas les détritus. Ces balayeurs ont la fâcheuse manie de nettoyer les zones non polluées, alors : soit vous leur donnez une zone à nettoyer, soit vous les laisser errer dans le parc. Mais si vous n'employez pas des balayeurs, votre parc offrira vite le spectacle d'une vraie porcherie en moins quelques jours, et vous risquerez de perdre beaucoup de clients ! L'emploi des mécaniciens, comme celui des des balayeurs est impératif. Surveillez-vous même les attractions, car vos mécaniciens n'attendent rien d'autre qu'un feu vert de votre part pour réparer éventuellement l'attraction. Soyez attentif au déroulement du jeu ! Les clowns sont très agréables pour les clients.Placez-les près des files d'attente, près de l'entrée, pour appâter les clients... Enfin les vigiles, ne sont pas nécessaires, sauf s'il y a lieu de prévoir de la "casse" provoquée par des voyous.





Nous espérons que tous ces conseils vont vous aider. Pour la semaine à venir, encore plus de nouveautés sur Jaguar et davantage d'astuces à déguster. Envoyez-nous toutes vos trouvailles à l'adresse du magazine. Merci. ■

Arnaud et Stéphane Pignard.

DES ORDINATEURS QUI ONT LA COTE

Le marché de l'occasion

Débuter en informatique, acquérir un modèle plus puissant, s'offrir une seconde unité, etc. C'est possible, tout en ménageant ses économies. Voici le panorama détaillé et commenté du marché de l'occasion où toute la gamme est disponible.

Dégringolade des prix

De tout temps et surtout en informatique, pour vendre d'occasion, il faut vendre peu cher. Le vendeur doit attirer et satisfaire l'acheteur pour réaliser sa vente. De plus, la technologie nouvelle pousse le marché, jusqu'à rendre caduc un modèle né il y a tout juste 12 mois.

Or, pour notre marque favorite, un tel cycle-produit n'existe pas et le nouveau modèle se fait attendre. Voici donc un autre monde où la valeur du temps n'est pas la même. Peu de modèles sont sortis en définitive, et ceux-ci continuent leur carrière, en toute indépendance, à l'égard d'un monde informatique en perpétuelle agitation. Nos ordinateurs d'hier ne sont pas encore bons à jeter. Nombreux sont les développeurs qui pratiquent le débuggage sur toute la gamme. Nombreux également sont ceux qui n'oublient pas que plusieurs centaines de milliers de ST vendus ont un maximum de 1 méga de mémoire. Voilà pourquoi des logiciels continuent de sortir, utilisables y compris sur les premiers modèles. Pour d'autres machines, par exemple Apple, il existe une expression cinglante, sans retour, sans commentaire : "Ce modèle n'est plus supporté.". Alors quelle chance qu'être dans un monde informatique privilégié et choyé comme le nôtre. Qu'il s'agisse d'occasions issues de reprises de configuration, liées à l'achat d'une nouvelle ou en provenance d'une vente par un particulier, les bonnes affaires sont là. On se rappellera l'article du *Start Micro Magazine N°25*, à propos de l'achat d'un Portfolio. Le même phénomène existe également pour d'autres matériels (unités centrales, périphériques, etc) et, en particulier, avec l'arrivée des machines neuves, en provenance du regroupement des stocks aux Pays Bas, vendues très peu chères.

Critères de choix de base

Mémoire vive

Vous pouvez laisser tomber tout ce qui n'a pas 1 Mo de mémoire vive.

Deux ou quatre mégaoctets coûtent si peu qu'il ne faut pas s'en priver, pour le confort et l'aisance que cela offre. Quatre mégas c'est la règle, voire le minimum pour qui veut travailler en multitâches ou sur de gros fichiers d'images en terme de résolution et/ou de couleurs, ou encore sur des documents sonores ou musicaux conséquents.

Le système d'exploitation
Appelé TOS, la version la plus ancienne réellement conseillée est la 1.04.
Une version antérieure est à éviter, en raison de quelques bugs gênants encore présents, de lenteur vis-à-vis du lecteur de disquettes ou encore, du manque de fonctionnalités au niveau du bureau ou du sélecteur d'objets.
De même, il conviendra d'éviter les premières séries vendues des TT et Falcon. Elles renferment des systèmes d'exploitations ayant évolué rapidement après leurs sorties commerciales et correspondant à la stabilisation de ces versions de TOS (3.xx ou 4.xx).

Intégration de l'ordinateur
Le dernier-né de l'intégration "Tout en Un" est le Falcon qui se trouve déjà sur le marché de l'occasion. Sa carrosserie au look des premiers ST/F possède l'inconvénient du clavier non détachable. Ce n'est pas le cas des autres modèles.
Parmi eux, les STE et les MEGA ST ont l'handicap de ne pas être équipés en interne d'un disque dur. La popularité du disque dur interne n'est plus à démontrer, et le rend quasi-obligatoire.
Point positif, peu de modèles sont bloqués quant à une augmentation de taille de la mémoire vive. D'ailleurs, l'adjonction de carte supplémentaire est toujours possible, pour des tailles supérieures à 4 mégas.
C'est également la seule solution pour le MEGA ST1 qui ne supporte pas d'extension mémoire directement sur la carte mère. L'extension de mémoire par remplacement de barrettes SIMMs ne rencontre qu'un seul cas problématique. Les premiers STE étaient équipés de barrettes SIPP et, malheureusement, l'adaptateur SIPP<>SIMM est très difficile à trouver.

Les plus à prendre en compte

Le doublement de la fréquence d'horloge entre sur MEGA STE par rapport au MEGA ST.
La présence du blitter, composant accélérant les procédures d'affichage : les tout premiers ordinateurs MEGA ST en sont privés.
S'il existe un bouton d'activation/désactivation dans le bureau, ou au sein du panneau de contrôle, ce circuit est présent.
La présence du port SCSI sur TT et Falcon constitue un format d'ouverture fondamental vers les périphériques de l'informatique actuelle. Vérifier la présence d'un connecteur à l'arrière de l'unité centrale avec le logo SCSI.
La présence du DSP, composant spécialisé dans le traitement du signal à des fins graphiques ou musicales. Falcon uniquement.

Les critères de fuite, de rejet

Disques durs
Les disques durs codés MFM étant une technologie dépassée, leur achat signifie risque. Ils équipent les modèles SH et Megafile. En cas de défaillance, le dilemme se pose : chercher "coûte que coûte" un disque compatible qui sera toujours de faible taille, ou bien investir dans une interface DMA-SCSI ouvrant de nouveaux horizons plus modernes... : optez plutôt pour la seconde solution.
Le plus à craindre est de devoir constater la fin de carrière d'un disque dur. Par expérience, certains peuvent rendre l'âme en moins de quinze jours, d'autres durer six ans

A titre indicatif, voici la disponibilité des modèles et les prix moyens (en francs) rencontrés (sources : boutiques et serveurs)

Produit	Prix occasion	Prix neuf	Rapport
PortFolio Ver. 1.052	400	400	(O>D)
PortFolio Ver. 1.130	600	600	(O>D)
1040 STF	900	1300	(O>D)
1040 STE	1100	1800	(O>D)
MEGA ST4	1900	2100	(O=D)
MEGA STE4	2700	3200	(O=D)
TT2 Open	3000	5500	(O=D)
TT4/48	3900	7000	(O<D)
TT8/48	4500	-	(O<D)
Stacy4/40	6000	-	(O<D)
ST Book	-	7900	(O=D)
Disque dur SH205	700	700	(O>D)
Megafile 30	900	900	(O>D)
Megafile 60	1200	1200	(O>D)
Megafile 44	1500	1500	(O<D)
Imprimante laser SLM 804	4500	-	

[Ne pour neuf et Oc pour occasion]
(O pour Offre et D pour demande)

et plus. Considérer le disque dur comme un consommable, au même titre que la disquette, n'est donc pas stupide.

Cependant, à l'achat du disque dur, un piège vous est tendu : le vendeur vous propose un disque dur à prendre en l'état, c'est-à-dire plein à craquer de programmes, de sons, d'images, etc, voilà donc une bonne affaire. Mais comment tester le disque dur, vérifier son état sans détruire les fichiers contenus ? Le programme HDX.PRG est à même de faire ce test. Dans le menu "Disk", la fonction Markbad permet d'analyser l'ensemble de l'unité pour traquer le mauvais secteur. Sachez que quelques mauvais secteurs sur une unité de 80 méga sont acceptables. Le principal, dans ce cas là, est qu'ils soient reconnus et marqués, afin qu'aucune écriture ne puisse se faire sur ces secteurs. En cas de mauvais secteurs en abondance, dites au vendeur de le donner à la poubelle, ou à vous (et donc, à vos risques et périls dans ce cas).

Disquettes

Alors que la généralisation des lecteurs HD (1.44 Mo) fait oublier les lecteurs DD double face (720 ko), il convient d'ignorer catégoriquement les lecteurs simple face (360 ko). Pour savoir s'il s'agit d'un lecteur simple ou double face ou haute densité, il suffit d'appeler la fonction de formatage au niveau du bureau (menu "Fichiers") et de regarder l'étendue des possibilités. Tester à l'aide d'une disquette vierge le formatage et le comportement de la tête en écriture (écrire-effacer), et en lecture par l'introduction d'une disquette normale (celle livrée d'origine ou d'un logiciel commercial). Cela permet de détecter les problèmes fréquents liés à l'azimutage.

Stacy

Parce qu'il se trouve en bonne place sur le marché de l'occasion, il souffre de ses batteries qui demandent à être changées et dont la disponibilité est de plus en plus rare.

Imprimante laser

Le port DMA fait toujours rêver, cela se comprend. Faites une impression pour vérifier l'état du tambour. Une image pleine page en gris moyen à 300 dpi (c.a.d. un point noir, un point blanc et ainsi de suite) constitue un bon test. Un gris non uniforme signifie des faiblesses, et la présence de trop de lignes blanches vous conduit à renégocier le prix de l'imprimante, compte tenu du coût du kit tambour à acheter.

Moniteur

Avant de le mettre sous tension, vérifiez que le tube ne soit pas brûlé, marqué par l'image vidéo. Après sa mise sous tension, touchez tous les boutons (luminosité, contraste, couleurs, son) et voyez les points faibles du moniteur. Le laisser allumé quelque temps est un bon test contre un vice caché : très haute tension défectueuse, tube fragilisé, etc. Un effet de relief sur des images contrastées indique un tube plus que fatigué.

Rappels légaux

Les occasions vendues par les revendeurs comportent toutes une garantie, aussi minime soit-elle (3 ou 6 mois). Elle a l'avantage de disposer d'un support technique. Entre particuliers, une bonne entente s'impose. Pas de vente sans un minimum de tests. Demandez au vendeur des démonstrations de ses logiciels, mettant pleinement en oeuvre les éléments à vendre. Interrogez-le sur ses activités, ses passions informatiques et faites-vous une idée de son expérience, de son comportement à l'égard du matériel. Un clavier faisant office de cendrier ou un écran encrassé n'incite pas à l'achat. Qu'il s'agisse de vente chez un revendeur ou par un particulier, demandez les justificatifs ou preuves d'achat des matériels et logiciels. Un revendeur bien connu a récemment vu revenir en SAV les appareils volés dans sa boutique. Une histoire délicieuse certes, mais qui n'a pas fait sourire le nouvel acquéreur. Concernant les logiciels commerciaux, libre au vendeur de vous les donner, même en version originale dûment enregistrée et avec les manuels. Il n'a pas le droit de vous les vendre et encore moins de vous négocier sa licence. C'est à vous de vous faire enregistrer auprès de l'auteur ou de l'éditeur-distributeur, pour avoir une licence d'exploitation du logiciel en règle. Il en est de même pour les logiciels en shareware ou en freeware ; pas de vente et à vous de faire enregistrer votre licence d'utilisation. Enfin, si cet article vous guide vers un achat éclairé, vers une bonne occasion, rien ne vous empêche de sortir des sentiers battus. Certains recherchent encore aujourd'hui des 1040 ST, avec un ancien TOS adapté au logiciel, gérant le kit d'interface pour la réception d'images météo et de presse par satellites, décrit par notre confrère : la revue Elektor. D'autres utilisent un simple ST comme esclave en communication, etc. Pourvu que chacun et tous - vendeurs et acheteurs - puissent y trouver leur compte. ■

Bruno Christen

SPECIAL SYSTEME D

Des astuces à la pelle

Tout, tout, tout, vous saurez tout sur tous les trucs : le p'tit, le grand, le pauvre et le moins publié, le long, le court, celui qu'est chouette parce qu'illimité.
Tout, vraiment tout va vous être révélé sur votre système !

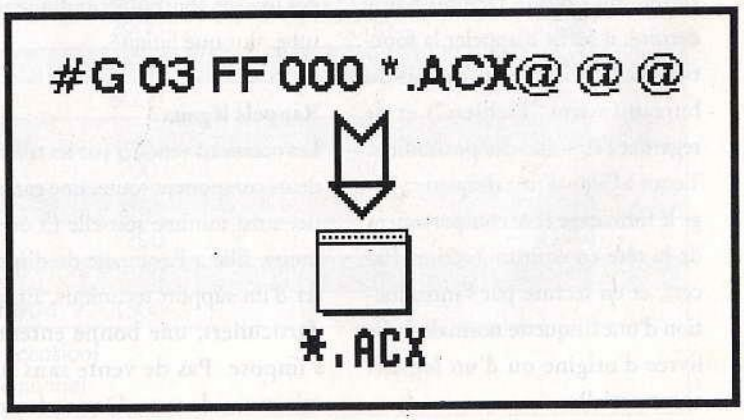
Histoire de changer un peu, vous allez découvrir aujourd'hui un Trucs Systèmes saccadé, au rythme syncopé qui vous emmènera tour à tour aux divers recoins de votre système. Survolons tout d'abord la partie C de votre disque dur (ou votre disquette de boot), pour y surprendre un nid de jeunes accessoires : Séquence émotions.

LA SAGA DES ACC

L'accessoire classique vit à la racine du volume de Boot, bien qu'il puisse parfois s'en trouver cachés dans un sous-répertoire ACCS sur certains systèmes, (ou dans des sous-répertoires aux noms plus exotiques). S'ils sont généralement affublés d'une extension ".ACC", quelques accessoires se voient flanqués d'un ".ACX" lorsqu'ils sont désactivés (C.F. logiciel de gestion de Boot).

Enfin, vous croiserez peut-être quelques accessoires "transformables", capables de s'exécuter en accessoires de bureau, comme en simple programme, ils sont alors accompagnés, au choix, d'une extension ".ACC" ou ".PRG", selon le cas. C'est à cette dernière race que nous nous intéressons aujourd'hui. Si vous utilisez de tels accessoires, il se peut qu'un léger problème se soit présenté : lorsque, pour une raison ou pour une autre, vous avez désactivé vos accessoires, tout en souhaitant pouvoir les utiliser quand même. La première solution consisterait à garder, en deux endroits différents, le même fichier exécutable : l'un dans le boot, en ".ACC" ou ".ACX", et l'autre, placé ailleurs sur votre disque dur, avec une extension ".PRG". Très bien me direz-vous, mais cela prend deux fois plus de place que nécessaire devons-nous répondre ! Notre solution ? : les tout premiers lecteurs de trucs systèmes l'auront peut-être trouvée sans notre aide :

Truc n°1 : Pour pouvoir lancer du bureau des exécutables ACC/PRG portant une extension ".ACX", vous rajoutez à votre fichier "DESKTOP.INF" ou "NEWDESK.INF" la ligne : "#G 03 FF 000 *.ACX@ @ @" (en respectant les espaces et les 0 en tant que zéro). Si la ligne a été saisie correctement, après avoir relancé votre Atari, vous devez avoir la



même icône pour vos .ACX que pour vos .PRG. Enfin, il peut être très utile d'avoir également la même ligne pour *.ACC et *.PRX.

RE ACC

Si parfois vous désactivez des accessoires à la main, ou que pendant une phase de développement vous vouliez recharger la nouvelle version des accessoires sur lesquels vous travaillez, voilà un truc qui vous fera gagner du temps :

Truc n°2 : Pour recharger les accessoires (*.ACC et *.CPX), les icônes (DESKICON.RSC) ainsi que la configuration du bureau (DESKTOP.INF), il n'est pas nécessaire de relancer l'ordinateur, il suffit de changer de résolution.

FALCON SCREEN "S"

Pour les heureux possesseurs de Falcon, utilisateurs de Falcon screen, voici un truc au sujet de ce petit utilitaire dompub. pouvant remplacer la résolution 640x480x16c ou la 640x480x2c par une autre améliorée, type 800x600, Il est dommage qu'il soit si difficile de pouvoir le configurer au Boot lorsqu'il se trouve dans le dossier "AUTO" (il n'attend pas assez longtemps l'appui sur [S]), mais ce programme à une autre particularité : il sauve la résolution choisie sur le fichier exécutable lui-même. De plus, comme on peut le régler facilement en le lançant du bureau, il est simple alors d'avoir de multiples résolutions Falcon Screen au Boot.

Truc n°3 : Pour choisir sa résolution Falcon Screen au Boot, il suffit d'avoir plusieurs fois le fichier exécutable sous différents noms, chaque version étant préalablement réglée sur la résolution choisie. Choisissez des noms évocateurs, tels FS_2C.PRG pour une résolution mono, et FS_16C.PRG pour une résolution 16 couleurs. Ensuite, à vous de jouer lors du boot, pour activer ou désactiver le bon fichier, à l'aide de votre utilitaire favori.

~ETILDE~

LA GAMME PRO

Tél.: 61 63 48 22

1. LE RÉDACTEUR 3

Traitement de Texte complet avec vérificateur d'orthographe (1000 mots par secondes sur FALCON)

Dictionnaires, graphismes, feuilles de style, multi-polices, multi-tailles, publipostage, impression d'étiquettes, base de données, éditeur mathématique complet, création de tableaux, glossaire, macro-commandes, sauvegarde vers Word, Wordperfect, Calamus 1.09, First Word, etc...

Prix : 990 F TTC **Port : 35 F Colissimo**

2. LE RÉDACTEUR 3+

C'est le Rédacteur 3 complet plus le traitement de texte du Rédacteur 4 plus le Correcteur Syntaxique Français.

Analyse et correction grammaticale, orthographique, typographique et syntaxique en une seule opération intégrée dans le traitement de texte.

Prix : 1590 F TTC ou 1260 F TTC *en échange d'un Traitement de texte pour ATARI. Port COLISSIMO gratuit.*

3. COM (Émulation minitel - Capture d'adresses)

Logiciel complet d'émulation minitel, fonctionne sur toute la gamme ATARI jusqu'au VGA 16 couleurs. Capture automatique des adresses électroniques sur le 11 et MARKETIS.

Prix : 190 F TTC **Port 20 F en DISTINGO.**

4. Câble Minitel toutes machines : **80 F TTC** **Port 20 F en DISTINGO.**

5. AZTHÈQUE 2 (Gestion de fichier)

La base de donnée du Rédacteur 4 disponible en module. (Récupère directement les adresses saisies dans le logiciel COM).
3 niveaux de marques, statistiques, accès rapide, tri, champs calculés, menu local, 18 champs, éclition d'étiquettes etc...

80 F TTC **Port 20 F en DISTINGO.**

ASSISTANCE LOGICIELLE GRATUITE

Vous trouverez ces logiciels chez tous les bons revendeurs ou vous pouvez directement commander à :
~ETILDE~ 3 rue Bertrand de Born 31000 TOULOUSE Tél : 61 63 48 22 - Fax : 61 63 45 60.

Je désire commander les offres n°: ..... pour un total de : ..... Francs
plus le port : 20 F ou 35 F Ci-joint un chèque de .....Francs à l'ordre d'ETILDE
Nom : ..... Prénom : ..... Tél : ..... Bât. Esc. Lot. : .....
adresse : .....Code postal : ..... Ville : ..... PAYS : .....
Date : ...../...../19..... Signature :

Bon à découper et à retourner à ÉTILDE 3, rue Bertrand de Born 31000 Toulouse

Pour Tous renseignements, un service d'assistance logicielle gratuit est ouvert du lundi au vendredi de 10h00 à 12h00 et de 14h00 à 18h00. * Tous ces prix sont TTC. Offre valable jusqu'au 30 juin 1995 dans la limite des stocks dispos.

PREVENTION

Si vous travaillez intensément sur votre ordinateur, il y a des chances pour que votre disque dur ou vos disquettes soient souvent sollicitées. Le taux d'usure des volumes est donc plus grand que chez l'utilisateur moyen, aussi avez-vous dû souvent recourir a la bonne vieille méthode consistant à "refaire le directory à la main". Mais réécrire toutes les composantes des secteurs du directory est fatiguant, alors, dans un but préventif...

Truc n°4 : Les secteurs répertoires les plus touchés par les erreurs et les virus sont ceux du répertoire racine (Rooth Directory), il est donc fortement conseillé de n'avoir que des dossiers à la racine d'un volume. Lors d'une restauration "à la main", vous n'aurez plus qu'à retrouver le secteur de départ des dossiers perdus, ce qui est extrêmement plus facile que de récupérer celui d'un fichier (principalement lorsque ce n'est pas un fichier textes).

MULTI.... TACHES ? NON, MULTIBUG !

Vous travaillez en multitâches ? Et vous avez souvent des problèmes d'affichage avec les programmes qui n'ont pas été totalement conçus pour ? Alors comment faire ? Encore une fois, il vous faut de la méthode, et même si vous n'êtes pas l'auteur du logiciel fautif, vous allez devoir vous mettre un peu dans sa peau. Examinez bien le fonctionnement des programmes que vous utilisez, essayez d'en comprendre la ramification. Par essais successifs, en ouvrant telle ou telle fenêtre de tel ou tel programme, ou en lançant une action ou une autre, vous finirez par trouver les conditions qui déclenchent le bug. Ce comportement a l'air simpliste, mais...

Truc n°5 : Malgré cette obstination qui semble vous tomber dessus à l'improviste, tout bug suit une logique implacable, due à sa nature même. N'oubliez jamais qu'un bug ne se déclenche que si vous activez la branche du programme le comportant.

Par conséquent, il est donc toujours possible de le cerner et, par la suite, de l'éviter.

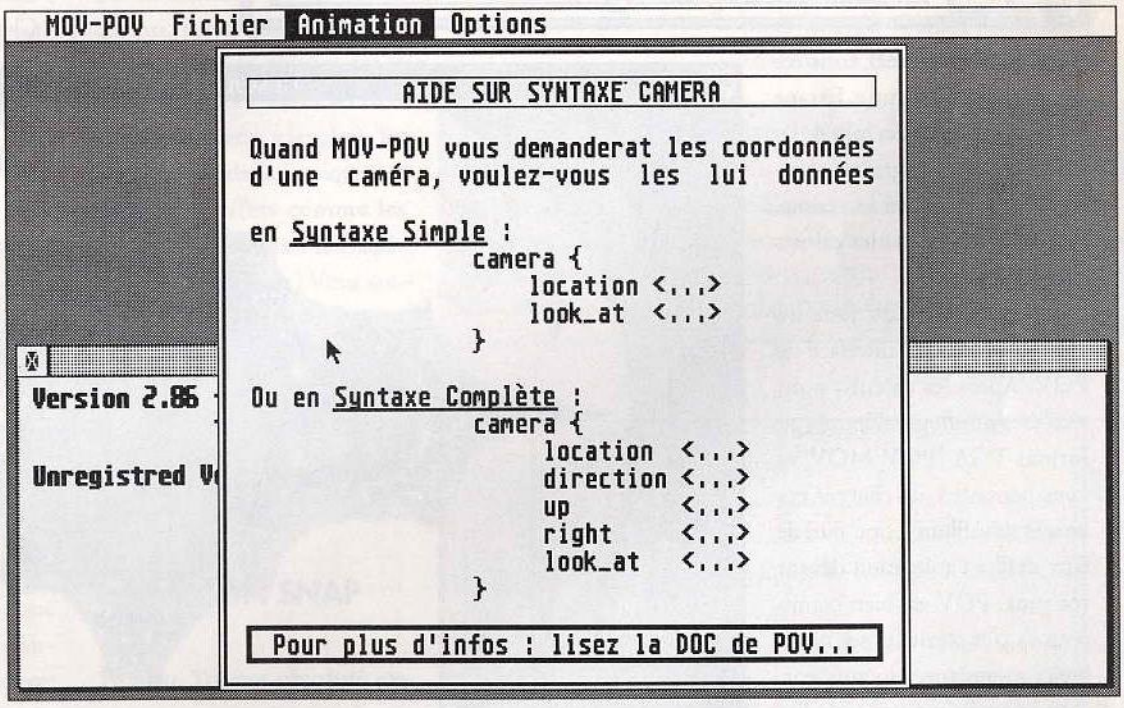
Notre Trucs Systèmes se termine. Si vous êtes détenteurs, vous aussi, de trucs susceptibles de pouvoir servir au plus grand nombre, alors postez-les en bal T.A.G, sur le 36 15 STARTMICRO. Vos trucs n'ont pas forcément besoin d'être compliqués, les meilleurs étant souvent les plus simples. En fait, c'est un peu comme pour l'œuf de Colomb : il suffit d'y penser. ■

Marc Cordier

DE SPLENDIDES CADEAUX

La face cachée de l'Atari Show

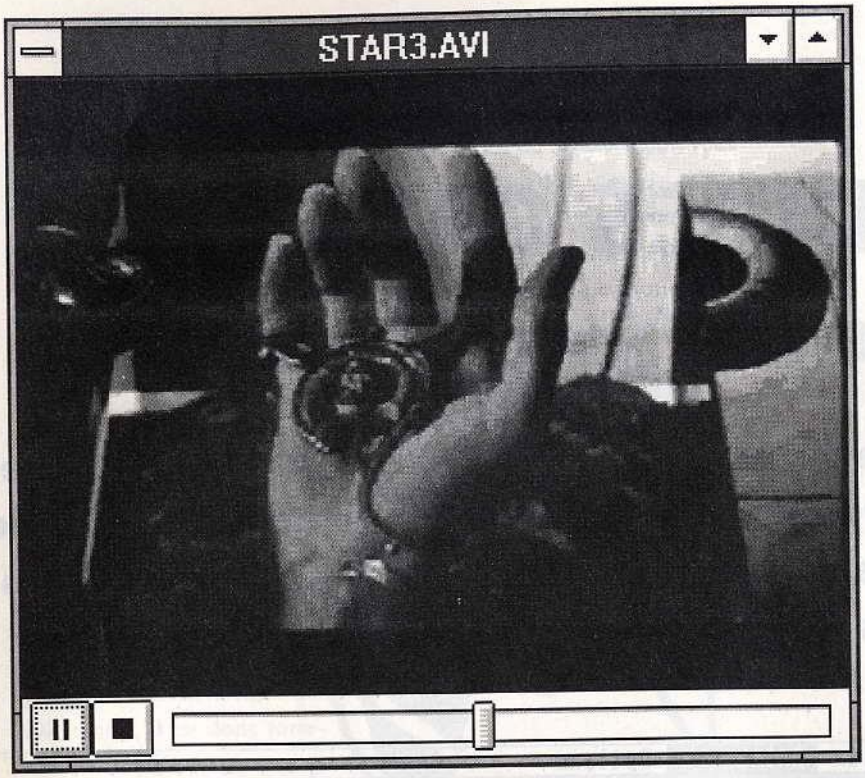
Ce mois-ci, la disquette regorge de grands logiciels DP et Sharewares. Volontairement orientée vidéo et graphisme, elle satisfera aussi bien les possesseurs de ST que ceux de Falcon. Découvrons-là sans plus tarder.



POV MOV : POV enfin maîtrisé

Sous GEM, toutes machines, à partir de 640*200

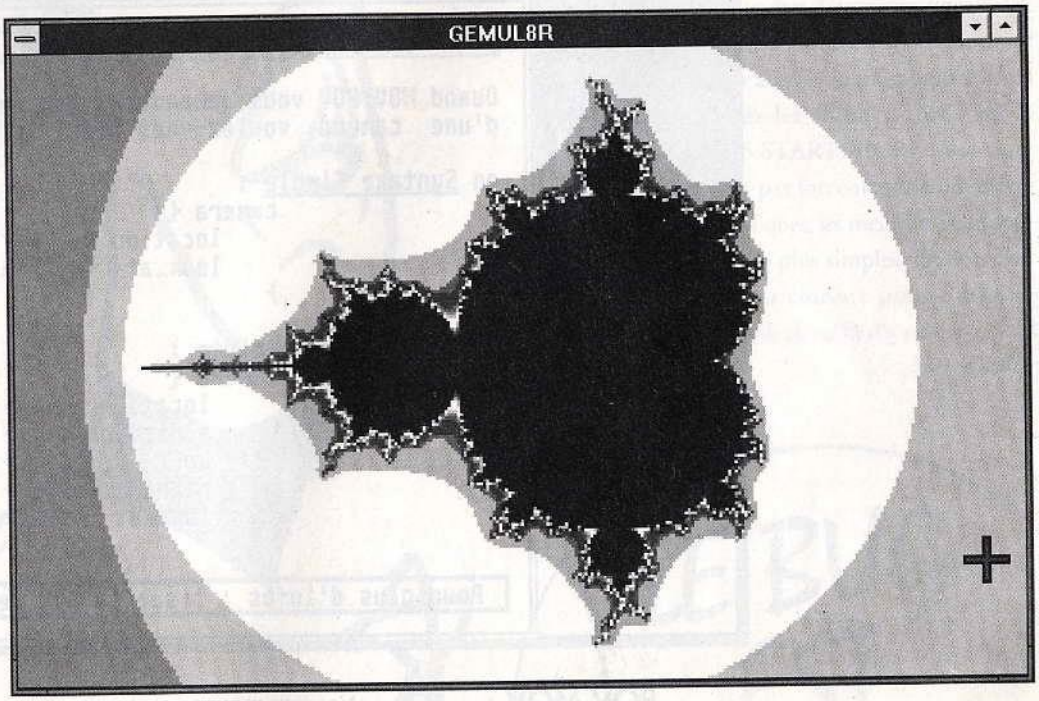
L'Atari Show a été pour nous l'occasion de faire votre connaissance. Parmi les nombreux visiteurs, certains sont venus nous apporter leur contribution de logiciels, espérant les voir placés dans la disquette du mois. C'était le cas, notamment avec Georges Gomez. Ce jeune auteur de 15 ans est un passionné, un vrai. Avec ses amis fous de Persistance Of Vision, il a concocté ce que l'on pourrait désigner comme le meilleur utilitaire dédié au meilleur Raytracer sur nos machines. POV-MOV, c'est son nom, permet d'animer vos images de synthèses en un tour de pouce. Prenez un script, n'importe lequel, ajoutez-y trois ou quatre lignes décrites dans la documentation, sélectionnez le type de mouvement et le nombre de phases intermédiaires, et



POV MOV va créer tous les scripts sur disque. Est-ce tout ? Oh que non, et loin de là. Ce splendide logiciel ne se contente pas de créer les scripts, mais aussi de lancer les calculs automatiquement.

En effet, POV MOV joue un autre rôle qui est l'interface de POV. Après les calculs, nous récoltons une flopée d'images au format TGA. POV MOV va vous permettre de charger ces images suivant un script, puis de faire défiler l'animation devant vos yeux. POV est bien connu pour sa complexité et ses nombreux paramètres. Notamment, il est souvent impossible de lire les messages en cas d'erreurs, car il retourne directement au Bureau.

Ce handicap des POV-Keums est maintenant oublié. POV-MOV est également un véritable Shell. En fait, il y a tant de possibilités avec ce logiciel que nous préférons vous les laisser découvrir. Le plaisir de décortiquer la documentation n'en sera que plus vif. Jamais nous n'avions vu un trésor pareil : tous les menus sont décrits un à un, et croyez-nous, imiter du graphique à l'aide d'inversions vidéos et de tirets est vraiment un tour de force. Enfin, nul doute que vous récompenserez comme il le mérite le jeune auteur, POV MOV étant en Shareware.



AVI-PLAYER 0.95

Toutes machines, toutes résolutions

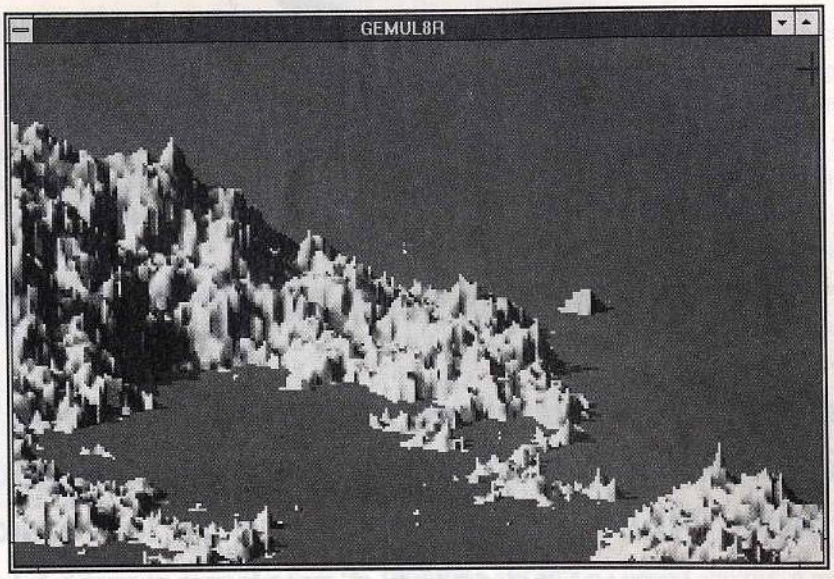
Passons à la deuxième surprise. Certains lecteurs rencontrés lors de l'Atari Show regrettaient de ne pouvoir jouer que les animations au format MPEG sur leurs machines, mais pas les formats QuickTime MOV et Vidéo For Windows AVI. Ce mal est en partie réparé, grâce à une petite visite faite par le French Falcon Club lors de l'Atari Show. Ceux-ci ont pu nous fournir la dernière version d'AVI Player. AVI est certainement le format d'animation le plus reconnu dans le monde PC. Les CD-ROMs du domaine public en regorgent. Vous remarquerez la présence de plusieurs petits program-

mes : certains sont destinés au Falcon, d'autres au ST, d'autres aux détenteurs de copossesseur arithmétique. Un exécutable permet de récupérer la bande son de l'animation et de la sauver selon un autre format. Le fonctionnement d'AVI Player est simple : lancez-le, double-cliquez sur l'animation et regardez... Cette version du player n'exploite pas encore le DSP, mais nul doute qu'il le fera dans les prochaines versions. Certes, comment visualiser une animation sans animations ? Pour commencer votre bibliothèque, nous vous livrons un AVI. C'est le plus petit que nous ayons trouvé : 418 Ko décompacté, 240 compacté. Certains AVI prennent jusqu'à 180 Mo sur CD-ROMs ! Vous reconnaîtrez un personnage politique légèrement caricaturé...

FRACTAL ENGINE

Toutes machines, Basse résolution ST

Depuis la sortie du Falcon, de nombreux programmes utilisant le DSP à profusion s'arrachent la palme de la vitesse pour le calcul de fractales. Les fractales, rappelons-le, sont des formules mathématiques très complexes générant des graphiques d'une rare beauté. Il fallait donc trouver un logiciel à la fois puissant et rapide. C'est chose faite avec Fractal Engine. Et croyez-nous, jamais votre ST n'aura calculé aussi rapidement. Faisons un bref tour des possibilités du programme : vous pourrez vous initier aux joies de Mandelbrot, de Julia (voir *Start Micro n°14*), des zooms à l'infini... Mais ce n'est pas tout, non seulement la vitesse est fulgurante sur un simple ST, (imaginez



sur Falcon), mais vous pourrez appliquer à vos fractales des effets comme la création de montagnes 3D de Mandelbrot. Le rendu est garanti. Est-ce tout ? : non, vous pourrez créer la plupart des fractales existantes : VON KLAUCH (les fameux triangles), les arbres, (avec de la pratique), et même des effets comme les nuages, les plasmas, les...spaghettis multicolores ! Vous sauverez ensuite non seulement vos écrans, mais également vos paramétrages dans des fichiers distincts. Il va vous falloir de nombreuses heures pour faire le tour du logiciel et de ses effets inédits. Bon amusement !

FALCON SNAP

Falcon, Toutes résolutions

Si les utilitaires de captures d'écran sont nombreux sur ST et TT, il n'en existe que très peu qui, fonctionnant sur Falcon, permettent les sauvegardes dans les multiples résolutions. C'est ce que fait ce petit accessoire de quelques Kilo-octets. Il propose la sauvegarde au format IMG.

Ce programme n'a pas été testé sur une autre machine que sur Falcon, alors à vous de vérifier.

Amusez-vous bien et faites le meilleur usage de nos utilitaires. Si vous possédez des programmes, jeux et utilitaires susceptibles d'intéresser nos lecteurs, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, et peut-être que votre programme sera publié, comme ce fut le cas pour Georges Gomez justement récompensé. A bientôt ! ■

Un problème avec la disquette ?

Malgré tous les soins que nous apportons à la fabrication de la disquette du magazine nous ne pouvons malheureusement être à l'abri d'une erreur de duplication. Si la lecture de la disquette pose un problème, renvoyez-nous ce coupon dûment rempli, accompagné de la disquette incriminée.

La nature du problème rencontré lors de l'utilisation de la disquette : .....

.....

.....

.....

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

.....

Code postal : ..... Ville : .....

A remplir et à retourner à :
J.D. Press,
105, rue Jules Guesde
92532 Levallois Cedex

SCREEN BLASTER III

Des écrans à votre dimension

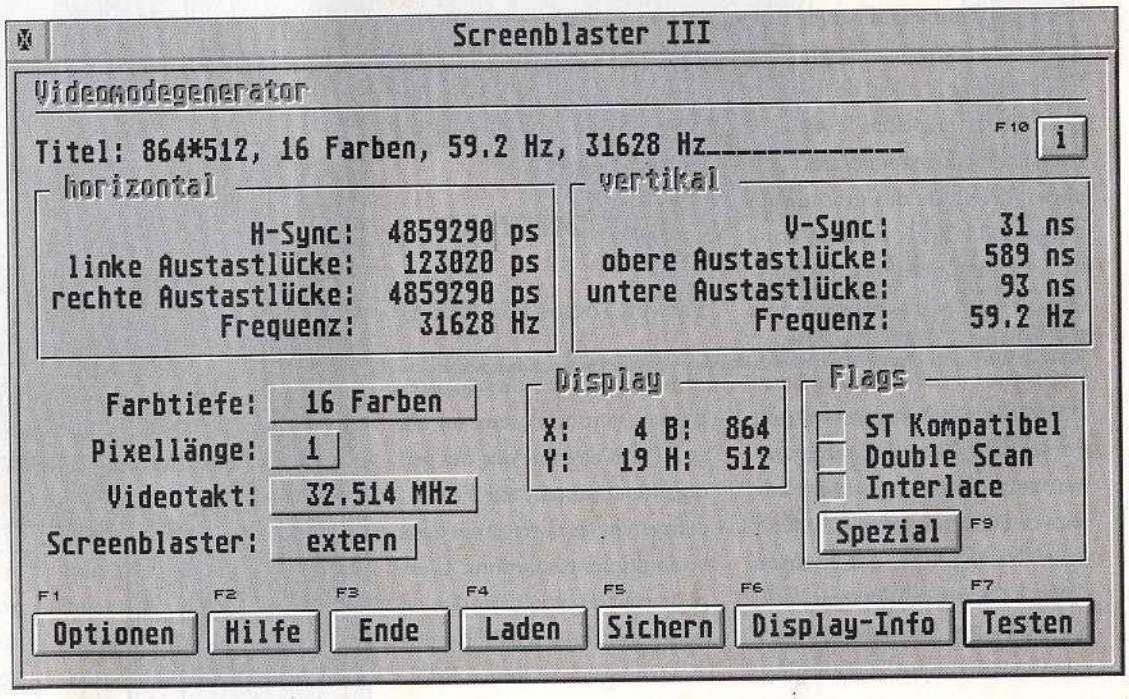
Assurément, vous avez dû entendre parler de la Screen Blaster : il s'agit de cette carte vidéo obtenant des résolutions supérieures à la normale. Nous voici en présence de la version III de ce produit, lequel ne cesse d'évoluer agréablement.

C'est la société OverScan qui est à la base de ce produit, il ne faut pas avoir fait de hautes études spécialisées pour le connecter à votre machine ! : c'est un petit boîtier qu'il coonvient de placer entre le port écran et la prise de ce dernier, avec un câble très discret qui va rejoindre l'un des ports Joystick analogique de votre Faucon. Jusque là, aucune difficulté ; ensuite, il va s'agir de paramétrer le produit, de façon à pouvoir obtenir des résolutions proches de la décadence informatique.

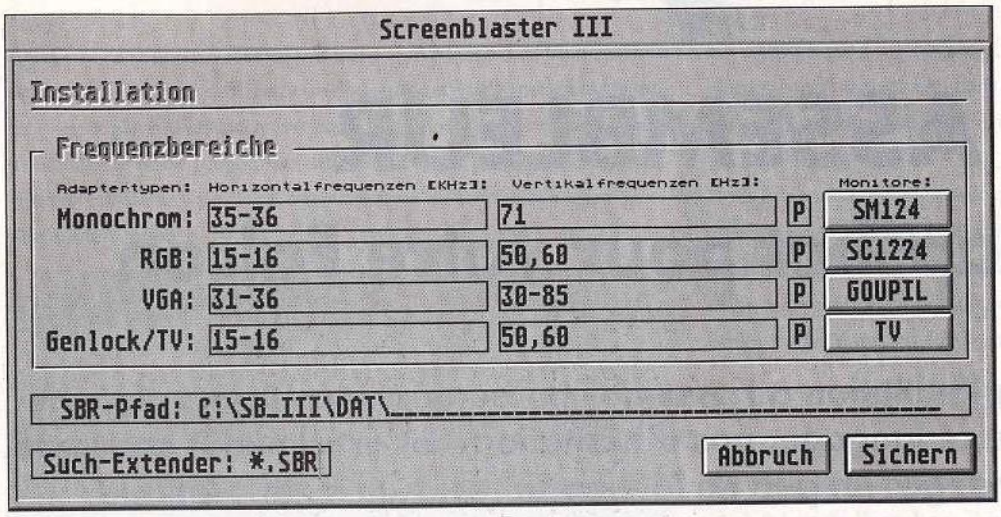
Paramétrages

Les logiciels de la ScreenBlaster III sont en Français, vous voyez ici des copies d'écran en langue allemande..., mais les journalistes, heureusement, sont toujours pourvus de Bêta pour faire leurs tests... Trêve de plaisanterie, les outils fournis avec la Screen Blaster sont au nombre de quatre.

Le premier est l'élément clef de vos paramétrages, il s'agit de SB_MONI. Il vous demande de définir le type d'écran que vous allez utiliser. Une liste, d'environ cinquante écrans, est fournie avec le



Le choix des résolutions.



produit, si vous n'y trouvez pas votre bonheur, il vous est toujours possible de créer votre propre driver d'écran de façon simple, avec un éditeur de textes. Les paramètres importants de ce programme vont permettre le bon déroulement des autres outils.

En choisissant le driver adéquat, vous allez informer la ScreenBlaster des possibilités minimales et maximales de votre écran, du point de vue des balayages verticaux et horizontaux.

Ceci est particulièrement important pour les écrans VGA, les paramètres pour les écrans classiques (comme les ATARI ou les télévisions) varient peu, encore que, de nos jours, des téléviseurs à fort balayage puissent être trouvés. Bref, une fois votre écran sélectionné, passez à l'outil qui va vous permettre de choisir les dimensions voulues pour chaque résolution.

Pour ce faire, vous allez utiliser SB_VMG, programme évolué de gestion des écrans qui permet principalement de réaliser les réglages de façon à obtenir, en fonction des capacités de votre écran, les résolutions les plus folles. Ainsi, vous allez, résolution par résolution, soit charger des drivers existants qui proposent par défaut des résolutions disponibles pour votre écran, ou le cas échéant, vous allez créer vos propres résolutions.

Au premier abord, le menu paraît quelque peu compliqué, mais son utilisation se révèle d'une grande simplicité, les principaux paramètres à modifier étant les balayages verticaux et horizontaux, ensuite, il reste à choisir la bonne fréquence.

Puis, vous indiquez les dimensions voulues et vous pourrez les tester simplement. Le gros avantage est que, si vous avez entré des données justes, lors de la définition de votre moniteur, vous ne prenez plus aucun risque avec celui-ci, le logiciel signalant lorsque les données proposées sont incorrectes, par rapport à celles du hardware. De plus, en fonction des paramètres saisis, le programme vous indique quelles sont les résolutions les plus cohérentes susceptibles d'être obtenues.

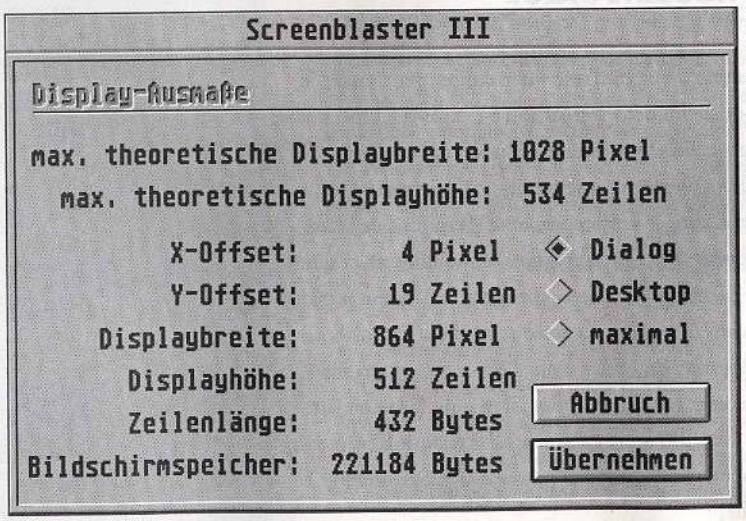
Les informations globales sur les dimensions maximales que vous pouvez obtenir.

La meilleure réalisation quant à ce produit réside tout de même dans la souplesse offerte par la suite pour placer et dimensionner l'écran, dans les meilleurs conditions, en fonction de votre propre écran. Vous écartez les bordures, centrez l'écran actif, ajustez au millimètre les positions et réglages. Une fois ceci effectué, il ne vous reste plus qu'à placer dans le dossier auto le programme SB_AUTO et à vous choisir ensuite, à chaque changement de résolution, les dimensions que désirées. Enfin, dans le package, il est fourni un économisateur d'écran qui permet, lors de sa mise en fonction, de couper l'activité du processeur chargé de la gestion écran, et ainsi donner pleine puissance à la machine pour réaliser d'autres tâches, comme des calculs sous POV.

Conclusion

Si vous déteniez une version antérieure, vous allez être enchanté de posséder celle-ci et, si vous n'aviez encore pas osé franchir le pas, alors n'hésitez plus, c'est vraiment le produit parfait. Chez tous les bon revendeurs. ■

Hervé Piedvache



La sélection de votre écran.

ASSEMBLEUR

Un snapshot pour votre Falcon

Que vous suivez l'initiation à l'assembleur, ou que vous soyez déjà un adepte profond de ce langage, pas d'hésitation, cet article vous concerne. Histoire de changer un peu de la théorie, voici un sujet pratique.

TYPE DE PROGRAMME

Le snapshot fait partie de la grande famille des Ripper, c'est un utilitaire qui permet à l'usager de faire la copie d'un écran de travail ou de jeux dans un fichier images, et ce à n'importe quel moment. Ce type de programme réunit deux conditions sine qua non : le programme doit être toujours présent en mémoire et il doit pouvoir être sauvé sur disque en respectant le système. Un problème se pose alors, le programme doit être placé en interruption, mais la sauvegarde sur disque sera difficile à établir en interruption avec les routines système. Si l'on ne désire pas faire appel aux routines système, la tâche sera plus ardue encore et, de toute manière, la gestion du FDC sortirait du cadre de notre article. La solution consiste donc à avoir une routine en interruption, en liaison avec un accessoire. Une fois le snapshoot réalisé par la sauvegarde de l'écran courant (le physique) et de sa palette dans un buffers , l'utilisateur fera appel à l'accessoire pour sauver le fichier images. Les deux routines discutant via le drapeau SNAP_FLAG.

PROBLEMATIQUE

Tout d'abord, le programme a besoin d'une interruption pour capter le signal de l'utilisateur. Il existe un petit vecteur (du ST au FALCON) qui réunit justement ces deux qualités (que cette machine est donc bonne). Ce vecteur se trouve en $502 et pointe sur une routine qui fait quasiment la même chose que nous, mais dirigée sur l'imprimante : la routine de Hardcopy appelable par [Alternate]+[Help]. C'est sans le moindre souci que nous allons la détourner pour y placer notre propre routine. Avant d'installer cette interruption dans le système, l'accessoire vérifiera tout d'abord qu'il dispose de place suffisante. En effet, vu que l'écran ne sera pas snapshooter sur disque directement par l'interruption, il va nous falloir en faire une copie dans un buffer. Ce buffer sera exactement de la taille de la mémoire écran, dans certain mode graphique, cela pouvant signifier presque 1 mega, sans aucun superflu !

REALISATION

Pour calculer la taille du buffer nécessaire, nous devons déjà savoir dans quelle résolution nous sommes. Le travail, dans sa majorité, va être effectué par le système. Ce dernier contient les deux routines idéales pour cela : VgetMode et VgetSize. Le principe est simple : appeler VgetMode pour avoir le ModeCode de la résolution, le transmettre à VgetSize pour obtenir ainsi en retour la taille de la mémoire vidéo. Ensuite, il faut déduire soi- même la taille de la palette, mais attention : il n'y en a pas en TrueColors ! Voyez le résultat dans l'encadré savamment appelé : LISTING 1.

```
                LISTING 1

MAIN:           VsetMode        #-1
                MOVE.W          D0,MODECODE

                VgetSize        MODECODE
                MOVE.L D0,SCR_SIZE

                CLR.W           PAL_SIZE
                MOVE.W          MODECODE,D0
                ANDI.L          #$7,D0
                CMPI.W #BPS16,D0
                BEQ.S           .TRUE

                LEA             NBR,A0
                LSL.W           #1,D0
                MOVE.W          0(A0,D0.W),D1
                MOVE.W          D1,NBR_COLOR
                LSL.W           #2,D1
                MOVE.W          D1,PAL_SIZE

.TRUE           MOVEQ #2,D0
                ADD.W           PAL_SIZE,D0
                ADD.L           SCR_SIZE,D0
                MOVE.L D0,BUF_SIZE
```

Après cela, la taille du buffer est transmise à un Malloc. Le Malloc va nous signaler de lui-même, si la mémoire disponible est suffisante. Si notre buffer ne peut pas être réservé on set notre flag de manière à ce que la boucle principale de notre programme affiche une boîte de dialogues qui préviendra l'utilisateur. Dans le cas où tout se passe bien, on installe alors la routine d'interruption.

```
                LISTING 2

                MALLOC          BUF_SIZE
                MOVE.L D0,ADRBUFFER
                TST.B           D0
                BNE.S           .OK

                MOVE.W          #$0001,SNAP_FLAG
                BRA             .ALL_OK

.OK             PEA             INSTALL
                MOVE.W          #38,-(SP)
                TRAP            #14
                ADDQ.L #6,SP
                ...
                Suite => LISTING 3
                ...

INSTALL:        MOVE.L #SNAP,$502
                RTS
```

Ce saut est réalisé via la routine SupExec, de manière à être en état Superviseur pour charger notre adresse de routine dans le vecteur $502. Pour l'instant, laissons là la routine SNAP et attachons-nous rapidement à la suite du programme. La partie qui vient donc maintenant s'arrange pour que tout notre petit monde soit vu comme un accessoire par le système.

CHEMIN DE CROIX DE L'ACCESSOIRE

Tout d'abord, notre accessoire devra forcément utiliser AES, il se doit donc de prévenir le système de son installation : APPL_INIT. Une fois son passeport tamponné, il le rangera dans la variable prévue à cet effet : AP_IP. Après la déclaration de son nom à l'utilisateur, comme tout bon accessoire

```
                LISTING 3

.ACC            APPL_INIT
                MOVE.W          D0,AP_ID

                MENU_REGISTER
AP_ID,#TITRE,ACC

D0:             EVNT_MESAG              #MES_BUF

                LEA             MES_BUF,A0
                MOVE.W          (A0),D0
                CMPI.W #AC_OPEN,D0
                BEQ.S           OUVRIR

LOOP:           BRA             D0
```

qui se respecte, il attendra d'être sollicité par le message AC_OPEN. Plongez-vous jusqu'au cou dans cette routine, à apprendre par coeur et à restituer sans complexe lors de toute création d'accessoires.

Nous passerons rapidement sur la suite du listing qui vient à partir de l'étiquette "OUVRIR". Cette partie teste si le buffer a pu être réservé (SNAP_FLAG<>0), puis ensuite, si il est plein (SNAP_FLAG=$FFFF). Dans ce dernier cas, il prend le chemin courant et appelle le sélecteur de fichiers. Enfin, si un nom lui est retourné, il sauvegarde le buffer sur disquette.

LA ROUTINE DE SNAP

Elle commence tout d'abord par remettre à -1 l'adresse $4EE qui est passée à 0 lors de l'appel par l'utilisateur. Elle en fait de même avec le SNAP_FLAG. Elle place ensuite l'adresse du buffer dans A0, et y loge le MODECODE ainsi que la palette système. Pour obtenir l'adresse écran, elle utilise les adresses système, histoire d'être sûre que l'écran affiché est bien sauvegardé au moment de l'appel. L'adresse est répartie sur trois octets qu'il faut regrouper, comme vous le montre le listing 4.

```
                LISTING 4

                MOVEQ #0,D0
                MOVE.B $FF8201,D0
                LSL.L           #8,D0
                MOVE.B #FF8203,D0
                LSL.L           #8,D0
                MOVE.B #$FF820D,D0
```

Ensuite, la routine copie l'écran vers le buffer à partir de l'adresse ainsi obtenue. Pour que l'utilisateur constate que l'on a fait la copie, la routine efface l'écran durant la copie, puis le restaure une fois la copie finie. Grâce à une petite boucle d'attente, on obtient un flash de l'écran.

MACROS

Comme à l'habitude, les appels systèmes ont été réalisés via macros. A ce sujet, nous vous conseillons d'ailleurs de regrouper vos macros par thèmes : BIOS, XBIOS, AES, VDI, etc..., puis de les placer dans des fichiers à inclure aux sources d'assemblage portant réciproquement les noms "BIOS.S", "XBIOS.S", etc... Les sources mises à votre disposition (...), contiennent tous les fichiers indispensables à la gestion des macros AES utilisées dans notre exemple du jour.

LE MOT DE LA FIN

Est-il encore utile de vous dire que vous pouvez nous joindre sur le 3615 STARTMICRO en bal T.A.G ? Que vous y trouvez également toute l'équipe de SMM qui se met littéralement en quatre pour répondre à vos questions ? Que c'est un endroit où l'on découvre quantité d'informations sur le Faucon et la Jaguar ? Non, bon, OK, alors,nous n'avons rien dit. ■

Marc Cordier

LA SAGA DES BBS

Le serveur BRAZIL

Partons dans ce numéro à la découverte d'un autre BBS, consacré à vos ordinateurs : Brazil.

Brazil fonctionne sur une machine à base de Pentium PCI à 100Mhz, il est équipé d'environ 4 Go de données magnétiques, relié sur le réseau téléphonique via un modem V-Everything permettant, comme dit son fabricant, des connections jusqu'à 28 800 bauds. Le système d'exploitation choisi pour le faire fonctionner est Linux.

A la base, Brazil est un service ouvert par la société Brainstorm, spécialisée dans les développements informatiques de divers domaines, Recherches et Développements, le DSP, le Mac, Unix (support Linux) et enfin, notre univers. C'est le site qui a été choisi pour réaliser le support développeur Falcon, lors de son apparition sur le marché.

Cette société réalise également des kits de développement pour la console Jaguar et les membres de son équipe sont les auteurs de nombreux logiciels et routines spécialisées. En passant sur ce service, vous pourrez donc dialoguer avec de grands noms.

Mais découvrons le serveur par une approche plus affinée.

```
Terminal VT100/ANSI Couleur
Current download area = upload
Current upload area = upload
Allowable daily download limit = 3145728 bytes

A(rea change),     M(ain menu),       U(pload file),     D(ownload file),
F(ile info list),  N(ew file list),   Z(ip file menu)    L(ocate files),
C(ontent of file), e(X)pert toggle,   T(oggle page),     G(oodbye),
S(tats. of dir),   E(rase tag),       ? --- help.

Commands: A,M,U,D,F,N,Z,L,C,X,T,G,S,E, or ? ===>


Time left = 105 minutes and 44 seconds

Current download area = upload
Current upload area = upload
Allowable daily download limit = 3145728 bytes

A(rea change),     M(ain menu),       U(pload file),     D(ownload file),
F(ile info list),  N(ew file list),   Z(ip file menu)    L(ocate files),
C(ontent of file), e(X)pert toggle,   T(oggle page),     G(oodbye),
S(tats. of dir),   E(rase tag),       ? --- help.

Commands: A,M,U,D,F,N,Z,L,C,X,T,G,S,E, or ? ===>
```

Menu principal du service.

Introduction

Le service est présenté sous la forme graphique ANSI, dès l'invite, dédié à la famille Simson, le serveur vous demande de choisir le mode couleurs ou non, afin d'avoir un confort maximum. Lors de votre première connexion, vous ne l'ignorez pas, vous devez vous identifier et répondre à un questionnaire personnalisé. Nous vous conseillons, comme pour chaque BBS, de laisser à son Sysop : Laurent Chemla, un message pour vous présenter, d'ailleurs, le serveur vous le propose lorsque vous le quittez, comme beaucoup d'autres maintenant. Après l'identification, Brazil offre la possibilité de lire les Bulletins, il vous indique d'ailleurs ceux qui sont nouveaux pour vous ou qui ont été modifiés.

Bulletins

Les Bulletins sont au nombre de trois, l'un informe des nouveautés du moment sur le service ou dans l'environnement, l'autre est une présentation du service du point de vue technique, enfin, le dernier bulletin est réservé aux nouveaux arrivants, avec la réponse aux questions les plus fréquemment posées sur le service. Un choix apte assurément à vous expli-

quer beaucoup d'astuces et de maniements du serveur.

Messagerie

La présentation des menus est très stricte, simple et plutôt claire, en langue anglaise. Certaines options ne sont pas d'une grande utilité pour le commun des mortels, mais les points importants du service sont présents. La messagerie va vous permettre de dialoguer avec les autres utilisateurs ou vous renseigner sur des conférences, appelées Areas sur Brazil. Elles sont au nombre de trois : la conférence générale, où l'on parle d'un peu tout et n'importe quoi, la conférence Développeur où il est évidemment question de développements et dérivés, enfin une conférence Linux qui est un support ou lieu de dialogue pour les fanas de cet OS, aussi bien sur PC que sur nos machines ou toute autre machine. La messagerie est facile à manipuler, quoique pas forcément très intuitive, mais une fois rôdée, tout passe très rapidement.

ZIP Mail

On reste dans le domaine de la messagerie, avec une option qui permet simplement de compacter les messages et de les transférer pour les lire tranquillement chez soi. C'est pratique, coûte moins cher, et somme toute, l'idée est intéressante.

Download/Upload

Dans le principe de la messagerie, il existe des "aréas" fichiers classant les données assez globalement dans leurs grands thèmes. C'est du TOS principalement et bien sûr, également du Linux. Les fichiers sont classés par date d'arrivée sur le serveur, il est possible de visualiser rapidement les nouveautés du serveur depuis son dernier passage, ce qui est vraiment pratique.

De plus, Brazil est connecté depuis le début de l'année avec l'un des principaux sites Ftp (Internet) Atari de France, et un mirror est appliqué entre les deux services, afin d'échanger les nouveautés, ce qui aboutit à un catalogue de données très important.

La sélection des fichiers se fait rapidement, par celle en cours de consultation et le download global des fichiers, une fois vose choix réalisés. Sitôt validation sur le service, la taille du transfert autorisé est variable en fonction de la vitesse de votre modem, plus la vitesse est grande, plus vous pouvez télécharger de données. Un principe qui favorise naturellement les modems rapides, et également la disponibilité du serveur. Ce serveur est situé à Paris et il est joignable au 1.44.67.08.44, tous les jours et 24h/24.

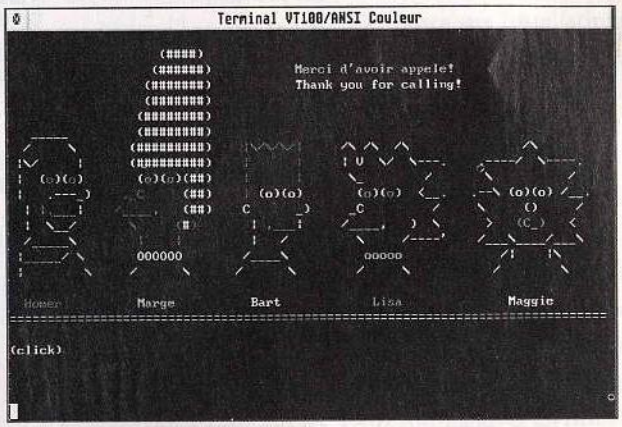
Chat mode

Il vous est possible de dialoguer en direct avec Laurent Chemla, enfin vous pouvez toujours essayer, car il est assez peu disponible : investissement professionnel oblige, mais sait-on, en la tentant, vous aurez peut-être cette chance là...

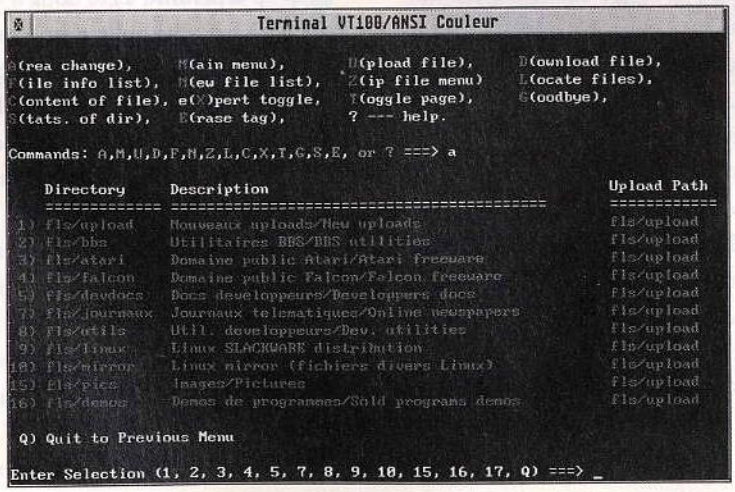
Le tour de Brazil est fait dans les grandes lignes, il existe beaucoup d'autres fonctionnalités sur le service, mais il vous appartient de les découvrir, certaines ne sont réservées qu'aux habitués des environnements Unix, nous n'entrons donc pas ici dans le détail de ce genre d'options.

Le mois prochain, conformément aux souhaits exprimés dans vos courriers, nous allons approfondir les réseaux AtariNet, et NeST, avec la découverte des logiciels de connexion. ■

Hervé Piedvache



Vous venez de quitter le service, un clin d'oeil aux Simson.



La File aréa de Brazil

DES CD-ROM
L'oraison funèbre des disquettes ?

Les CD-Rom vont-ils supplanter les disquettes, comme les CD audio l'ont fait pour les galettes de vinyl ?

CD de fontes

Les premiers dont nous parlerons aujourd'hui arrivent d'Allemagne. More Fonts, I et II, contiennent tous deux des fontes True Type exploitables avec Speedo Gdos 5 et avec NVDI 3.0. Le premier renferme environ 500 fontes et le suivant 750. Nous n'y avons pas rencontré de doublons. Ces CD sont destinés au monde PC et des utilitaires s'y trouvent pour l'édition ou la visualisation de fontes. D'un prix raisonnable, ils sont importés par OxO Concept.

Le suivant nous arrive des USA, produit par Walnut Creek à qui l'on doit le Gémini CD.

Il contient environ 2000 fontes True Type ainsi que 5000 images Clip Art.

Ce CD est vraiment bien étudié. Le petit livre de 64 pages qui l'accompagne vous permet de visualiser la quasi-totalité des fontes présentes sur le CD. Elles sont classées dans 20 dossiers et rangées par ordre alphabétique, aussi bien dans le livre que sur le CD, et sont donc facilement retrouvables.

Il existe aussi 50 répertoires d'images Clip Art classées par thèmes (animaux, insectes, jardin, fantastique, sport, vacances etc.).

Dans chaque dossier se trouve plusieurs fichiers images regroupant toutes celles du répertoire, ce qui permettra de les imprimer en vue d'en faire un catalogue. Chacun de ces fichiers comporte l'image réduite ainsi qu'un numéro de classement, son nom, son format et sa taille. Tout est réuni pour ne pas chercher des heures la petite image sympathique aperçue un jour (ou une nuit), mais dont on ne se souvient plus où elle peut être cachée.

A la fin du livre, un index récapitule tous les dossiers ainsi que leur contenu. Le plus étrange est que les Clip Art sont au format PCX, (c'est un CD pour PC), mais qu'il existe aussi sur le CD un répertoire TIF, dont il est fait état nulle part, comportant toutes les images Clip Art classées, mais au format TIF. Sans doute une incorporation de dernière minute mais qui réjouit tout le monde.

Un très bon CD, un peu plus cher que les deux autres; trouvable chez Techno Service.

Le dernier semble arriver, lui aussi, des US et se nomme Typo Share Na11. Il est destiné au monde PC et comporte de nombreux programmes

que nous ne pourrons exploiter. Par contre, il est rempli de fontes True Type (218) et Adobe Type 1 (1175). On y trouve également quelques fontes FNT et FON.
Un fichier descriptif de l'ensemble est situé à la racine, ainsi qu'un autre dans chaque dossier. Toutes les fontes sont également présentes sous forme compactée, au format ZIP.
Importé par OxO.

CD Graphiques

DTP Grafiken 1 et 2, deux CD en provenance d'Outre-Rhin et destinés aux maquettistes et autres metteurs en pages. Ils contiennent des images d'enrichissement de textes, aux formats EPS, CVG, PCX, IMG pour le premier, les mêmes, plus CDK et TIF pour le second qui est une édition limitée comportant 100 images exclusives. Environ 1400 images pour le volume 1, et plus de 640 pour le volume 2, classées par thèmes (8 et 12 respectivement). Le Na11 comporte même une douzaine de fontes pour Calamus.
Ces deux CD sont accompagnés de livre d'une soixantaine de pages permettant de voir et retrouver les images des CD classées par thèmes.
Deux bons CD pour agrémenter vos textes, cartes de visite, voire confectionner des cartes postales.
Le suivant se nomme Publisher's Source/Background Kit 1. De provenance teutonne lui aussi, il a été conçu en pensant aussi à nos machines et contient des programmes spécifiques pour nous. Avant tout, sa raison d'être est constituée par les fonds d'écran et les textures d'images. 50 textures sont disponibles en couleurs et niveaux de gris, et près de 200 images de fonds, couleur et niveaux de gris viennent compléter ce package graphique. Dans un dossier Atari se trouve également un répertoire Calamus, comportant des fichiers CFT et CDK, un module CXM viewer d'images, un utilitaire ayant recours à MagiC, plus un autre utilitaire permettant de répertorier les fontes CFN et d'en dresser une liste comportant le nom, le numéro de série ainsi que la taille et le chemin où elles se trouvent.

Quatre logiciels graphiques sont encore présents : ColorBurst 4, Imagelab, Pixart version 2.0 Béta et Photochrome 4.0 pour ST/STE, des Black Scorpion à qui l'on doit Apex. Enfin, deux viewers pour l'oiseau viennent compléter cette série, il s'agit de TurboGif 1.3 et JpegView 2.18.
Trois CD toujours chez OxO.

CD de musiques

Music Box, c'est son nom, nous arrive des US. Il contient 690 fichiers MOD et plus de 560 fichiers VOC (très répandus sur PC).
Ce format est reconnu par quelques Players et vous pourrez le relire ou le convertir avec SSAM fourni sur une disquette récente de StartMicro.
Les Fichiers sont classés par ordre alphabétique et disposés dans 4 dossiers. Parmi les MOD, on retrouve quelques classiques comme Pump Up The Volume ou Ghosbusters et, dans les VOC, une multitude de sources sonores différentes : du discours d'un président Américain aux bruits spécifiques aux installations sanitaires, en passant par des paroles de films...

CD de DP et Shareware

Voici probablement les trois CD les plus intéressants, sinon les plus riches en programmes et informations en tous genres. Deux Allemands et un Américain, viennent d'arriver : il s'agit respectivement de Bingo Vol 1, Skyline et The Crawly Crypt, Collection Atari Tos Computers, Volume 1.
Bingo comporte 32 dossiers, Acc, Cpx, Utilitaires, Impression, Fontes, Falcon, Emulateurs, mais aussi Astronomie ou Biologie, en passant par Jeux. Il y existe même un répertoire Bible !, mais si, je le jure devant Dieu...(euh ! c'est peut-être un peu excessif, serais-je sous influence ?) Plus de 200 jeux de toutes sortes, pour ST/STE, font le point fort de ce CD. Dans le dossier

Falcon, sont placés quelques utilitaires certes, mais surtout beaucoup de démos (hélas, pas celle de Tina...).

Un CD très chargé en programmes, il vous faudra des semaines pour l'explorer et l'importer par OxO.

Skyline, importé par CompoScan, est le dernier arrivé. Il comporte beaucoup de sharewares, mais également une énorme quantité de fichiers images, de sons et d'animations. Tout est classé par thème : ACC, APP, DFU (communication), BILDER (images), FALCON, etc.

Au menu Falcon : 45 programmes comportant des utilitaires, des applications et 25 démos (VGA et RVB). Les amateurs de fichiers sons vont pouvoir se régaler car non moins de 500 MOD, 350 VOC et 350 WAV, ainsi que 22 programmes orientés son, les attendent dans ce CD. Les inconditionnels d'images et d'animations s'émerveilleront des 120 FLI, quelques animations sous Inshapes, 250 GIF, 100 CVG (Calamus), 100 IMG et 7 Mpeg. Enfin, les Français sont présents, et notamment Logitron avec leur démo-Bd (Krouston) et Jingle-Mix ! (au fait, les concepteurs, il en est où votre fabuleux jeu de baston, hein ?). Un CD regroupant donc tout un monde d'applications classiques, allant d'Ocr, Tempus, Everest, Twoinone, Inshapes (démo), en passant par Gemview 3.08, Photochrome, 1st guide, Gembench, Zeigmir, etc.

De quoi ranger pour un temps toutes vos disquettes des sharewares les plus utilisés ! Crawly Crypt lui, ne comporte que 13 répertoires à la racine, mais ce sont plus de 437 Mo répartis en 14482 fichiers (la plupart ne sont pas compressés), regroupés en 2560 dossiers, qui s'y trouvent en réalité. Plus d'un quart d'heure pour obtenir cette liste, par l'option Information du bureau GEM.

13 répertoires : Applications, BBS, Evaluation-Démo, Falcon, Jeux, Graphisme, Magazine, Programmation, Sons, STE, Télécom., TT et Utilitaires. Vous y trouverez pratiquement de tout : base de données, bureau alternatif, jeux, éducatif, mathématiques, archiveurs...

Il est à 80% Anglais, 18% Allemand et 2% Français, car nous y sommes représentés. Des logiciels comme ZZ-Com Pro, version Bêta, ou bien le player de FLI de F. Aloée, ou même les Démos d'EKO, tout cela, bien de chez nous, est présent en bonne place.

Ce CD est vraiment une mine de trésors. Des softs d'évaluation comme Calamus, Pixart ou les produits de Digital Art, Art For Kid, ce super soft graphique destiné aux bambins, mais aussi des magazines "On Line" comme CAIN (Central Atari Information Network) ou les AEO Na1 1 à 4, 201 à 222, 301 à 311 et 9201 à 9217, les Maggie 4 et 8 à 14 et des milliers d'informations sur la programmation (bibliothèque DSP), les développements en cours dans le monde (avec adresse), la liste des clubs et serveurs US, etc.

Vraiment, un CD à posséder absolument et qui vous servira souvent. C'est le coup de coeur du mois. Il est disponible chez Techno Service.

CD Autres

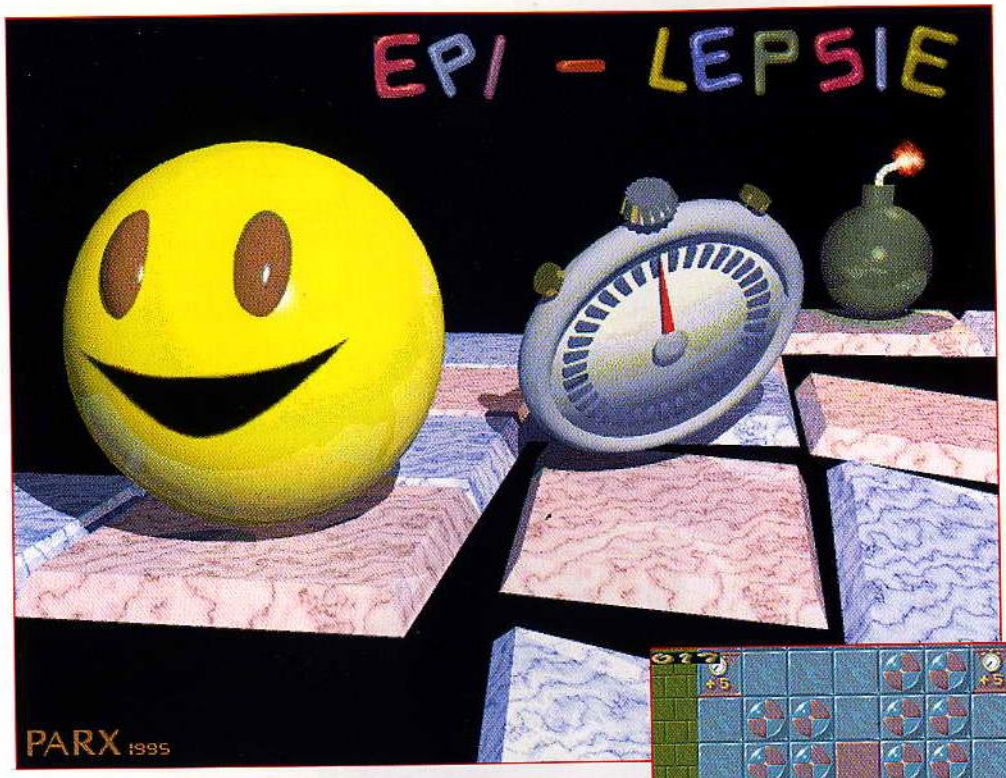
NON, nous n'avons pas gardé les meilleurs pour la fin !

Adult Share I, II et III sont des CD de charme et même carrément X. Ils proposent des images classées par thèmes (femmes, couples, bizarre...) et quelques animations aux formats FLI et JPG.

Ce ne sont pas des must du genre, genre qui prolifère il faut bien le dire de mois en mois et que l'on retrouve pratiquement dans toutes les boutiques informatiques ou sex-shop, mais ils comportent quelques images très surprenantes et vraiment pas pour les enfants. Interdit aux moins de 18 ans, ils peuvent être trouvés chez OxO. Tous les possesseurs de lecteur CD-Rom, et nous savons qu'ils sont nombreux, peuvent commencer à réserver une tirelire spéciale CD, car la liste va en s'allongeant de mois en mois.

D'ici là, d'autres seront disponibles et nous ne manquerons pas d'en parler. A bientôt. ■

Hervé Piedvache



EPI-LEPSIE
PARX

PARX est de retour dans le milieu ludique, cette fois avec un jeu de réflexion/action.

En effet, EPI-LEPSI est un jeu d'adresse et de réflexion. Vous devez guider Mister Epi sur toutes les dalles, afin de leur faire changer de couleur.

Dans Epi-lepsi, comme dans tout jeu de tableau, il vous faut finir le level, c'est fabuleux non ? Vos obstacles sont principalement le temps et des difficultés diverses, comme les casses qui disparaissent si vous marchez dessus. Le joueur est transporté dans un univers féerique. Le but de ce divertissement est relativement simple et consiste à passer sur toutes les casses non allumées, afin de les transformer à la couleur que vous avez choisie, (manière de montrer que ce territoire est vôtre). Mais la réalisation n'est pas si simple qu'il y paraît. Vous n'avez pas l'opportunité facile de pouvoir repasser sur toutes vos casses : en effet, certaines n'autorisent qu'un seul passage. Afin de terminer le tableau, vous devez analyser correctement le niveau, et surtout, de ne pas vous endormir car il s'agit là d'une course contre la montre et vous allez devoir la tenir jusqu'au bout.

La réalisation

Epi-lepsi est un jeu dont la réalisation graphique est assez satisfaisante, de plus, il tourne dans une résolution fullscreen de 768*480 pixels, en 256 couleurs. Les musiques nous lancent dans l'ambiance et les bruitages sont très sympathiques. Le jeu peut être réalisé au clavier, joystick ou joypad, ce qui constitue un bon point. Un peu plus d'originalité aurait été la bien venue, par exemple, avec l'apparition de casses plus différentes. De plus, Epi-Lepsi reprend le principe du jeu SKEEK et, tout comme ce dernier en offre la possibilité, on aurait aimé pouvoir affronter quelques ennemis. Epi-Lepsi, moins ciblé Action, se révèle plutôt devoir être classé dans la catégorie des jeux de Réflexion, et il vous sera difficile d'en terminer avec ses 40 niveaux. Faites attention, il est si entraînant que vous encourez le risque de ne pas voir le temps passer. ■

Animation : 7/10
Graphisme : 8/10
Musique : 8/10
Jouabilité: 7/10
Durée de vie : 7/10

Note globale : 7/10

INITIATION APEX MEDIA

La gestion d'effets

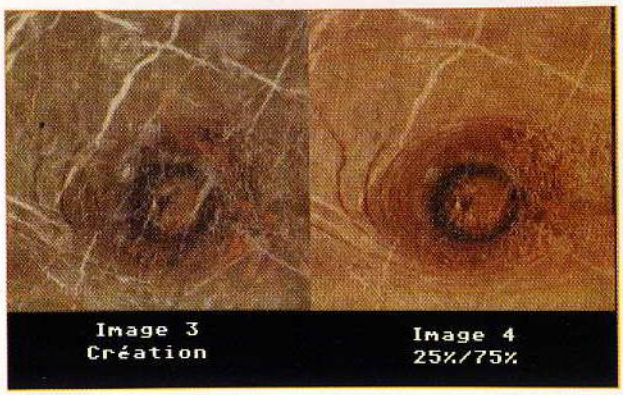
Le mouvement, source unique de l'animation, tel est le sujet de cet article. A cette occasion, nous décriront les possibilités et capacités d'Apex media, ainsi que de ses défauts.

A la vue d'Apex Média et en qualité de passionné de CyberPaint, notre première impression fut la satisfaction d'avoir utilisé le dernier cri en matière de soft d'animation. En fait, Apex n'a que Cyberpaint pour référence dans la catégorie des animateurs puissants. Mais la comparaison est fâcheuse. En effet, bon nombre de graphistes l'ont dénoncé, Cyberpaint est inutilisable seul. Il est quasi indispensable d'employer un bon soft de dessin à côté, et ceci se voit justifié chez Apex. Nous vous conseillons ainsi, pour l'étape de base, sa création dans un logiciel shareware de dessin et non d'animation, comme Prismpaint ou Dgraph pour le 256 couleurs, et Rainbow ou Rambrant pour le True Color. La loupe d'APEX ne vous sert que pour la retouche des images de la séquence, en les comparant sous la loupe entre images proches. Bon nombre de novices vont l'acheter en le considérant comme un soft de dessin, (voire même le seul valable actuellement), sur Falcon. Ils auront raison, mais le domaine de l'animation est piégeant, car regroupant de nombreuses activités jointes. En effet, il existe des logiciels orientés vers les différentes composantes : dessin, montage de séquences et génération d'effets Video. Apex Média a été concu pour pallier le mal de l'animateur, jongler entre différents programmes dont chacun offre le maximum de possibilités pour l'utilisateur, afin de regrouper toutes les fonctions nécessaires au sein d'une même entité. Le but était.... louable, mais le résultat franchement décevant. On ne peut pas dessiner convenablement sous Apex, rien que pour mettre un point sur l'ecran, il est nécessaire de sélectioner la couleur, le menu où se trouve la fontion Point, cliquer sur cette dernière, appuyer sur

le bouton droit, faire un Zoom (1 ou 2 clics), puis enfin, poser la couleur sur le bon pixel. C'est une gymnastique effroyablement tordue, et personne ne pourra prétendere que cela ait été fait pour les graphistes. Sachant qu'il faut en moyenne repasser deux fois chaque pixel par écran, vous pouvez imaginer le nombre d'opérations souris inutiles et la perte de temps ainsi engendrée. Il y a également le problème de la gestion des séquences : en effet, imaginez une séquence de 500 images et vous désirant que les images 100 à 200 soient placées en fin de séquence, il ne vous reste plus qu'à déplacer les 100 étapes, image par image ! bref, long et fastidieux. Idem pour échanger deux images. Il faut donc bien reconnaître qu'Apex est résolument orienté génération d'effets et retouches d'images.

La Génération de mouvements

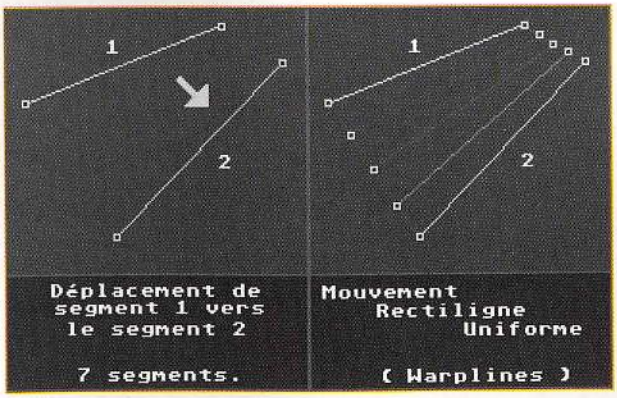
L'animation sous Apex Utilise un buffer Mémoire extensible pour le stockage Delta Packé des étapes de l'animation. Chaque image, qu'elle soit générée ou stockée, possède sa place en mémoire si elle est définie. Ainsi, à votre arrivée sous le logiciel, la barre de comptage, située juste au-dessus de la palette de couleurs, marque "1", signifiant qu'il n'y a qu'une seule image en mémoire. L'ajout des images se fait de façon simple, par l'option (>>) située à sa droite, et le déplacement dans la séquence d'images s'effectue par le déplacement de l'ascenseur ou par l'incrémenteur /décrementeur respectivement : > et < ,la lecture avant et arrière et le déplacement peuvent également être activés depuis le clavier, grâce aux touches fléchées. Il est nécessaire de préciser que la séquence est linéaire de gauche à droite, par



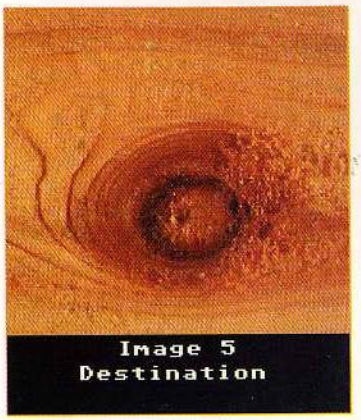
conséquent, l'image 1 est à gauche et la dernière à droite. La vitesse de l'animation peut se régler par l'ascenseur "Vitesse de reproduction". L'animation prend donc place dans un espace qu'il va falloir gérer.

Le morphing

Nous allons commencer par la fonction la plus intéressante et la plus facile à utiliser pour le novice, le morphing. Sa définition est simple : il s'agit d'un calcul par la machine des étapes de l'animation (Images) vis à vis d'un Tempo (Nombre d'images pour la vitesse de reproduction), des caractéristiques spaciales de déplacement : Les Warplines et des données de base (première et dernière image d'une séquence). Commencez tout d'abord à choisir le nombre d'images de la séquence, (notre conseil : pas moins de 5 images), et chargez les numéros 1 et 5. Choisissez ce que vous voulez, mais essayez les textures fournies avec le logiciel,



les novices pourront ainsi s'entraîner avec ce qu'ils ont sous la main, d'autant que le résultat est assez sympatique. Assurez-vous que les deux textures n'utilisent que la même surface. Ne placez qu'un Warpline sur l'écran 1 et déplacez le sur l'écran 5, sans modifier sa position, Ce Warpline, même s'il se sert à rien, doit être défini pour activer la fonction. Allez ensuite sur l'ecran 3 et activez le morphing, après avoir sélectionné "Metamorph" dans les options. L'image calculée est un mélange à 50% de l'image 1 et 50% de l'image 5, créant ainsi une nouvelle texture. Ce type de mophing est dit "de



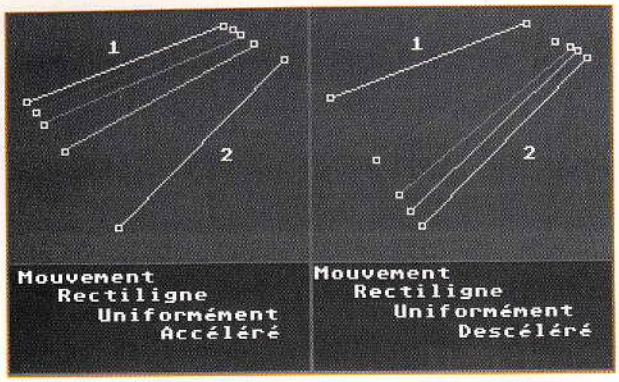
l'interpolation de couleurs" calculant la moyenne les tons entre l'image 1 et 5 pour chaque pixel. Les images 2 et 4 sont, comme vous l'aurez compris, les intermédiaires seconds (75% d'une image + 25% de l'autre) et ceci constamment, quel que soit le nombre d'images de la séquence. Bref, lors de retouches vidéo, il est simple de créer un Fondu enchainé.

Les Warplines

C'est ce que l'on appelle aussi les lignes de force ou de construction dans l'animation. Ces Warplines et leurs effets sur la métamorphose d'images simulent à leur échelle la réflexion qu'il faut avoir lors de l'ani-

mation 2D classique. En fait, ce qui est intéressant c'est de voir le calcul de leur positionnement lors de la séquence qui illustre parfaitement le mouvement rectiligne uniforme. Après le choix de l'option "Ajoute Warpline", vous pouvez, grâce à des segments de droite, souligner les points de force de votre dessin 2D (contour des objets principaux, traits de construction). Puis, il suffit de même de déplacer les Warplines sur les points de force de l'image de destination et d'exécuter, vous pourrez ainsi voir les points symboliques de l'image se répercuter lors de l'animation.

L'exemple le plus frappant de cette interpolation 2D, c'est le très célèbre générique de "Thalassa". Le déplacement des warplines est automatique sur les images intermédiaires, regardez leur mouvement, bien qu'intuitif, elles permettent de comprendre les différents types de dépacement. Ceci, c'est pour la technique, mais il ne suffit pas de dire "je place n'importe quoi n'importe ou, on verra bien ce que ça donnera", le manuel précise, "ne pas faire couper deux Warplines de façon intempestive, sous peine d'erreurs flagrantes de calcul". De plus, il faut réaliser le morphing de façon réfléchie et harmonieuse, sinon, votre travail ne sera d'aucun intérêt. Il est important alors de rechercher les relations, mêmes éloignées, de l'objet source et destination. Passons par l'exemple : vouloir morpher un visage humain en voiture pour une publicité, l'inconscient nous dictera la relation Oeil/phare ou Mains/ Roues avec les lignes harmonieuses du corp féminin vis-à-vis de la carrosserie. Cet exemple vient d'une publicité suédoise, nous essaierons de l'illustrer par quelques images.

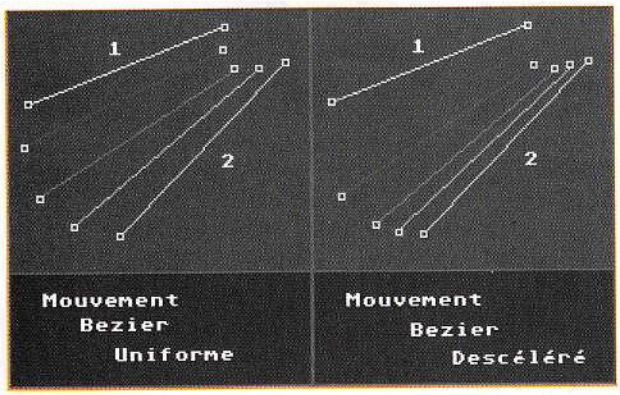


Les différents types de mouvements

Le mouvement auto-généré des Warplines est donc un bon exemple des mouvements de ligne de force, lors de la construction initiale de vos propres séquences.

Mais l'exemple d'introduction est petit et ne réunit pas tous les mouvements générés possibles, comme ceux circulaires ou non linéaires, la vitesse, uniforme, descélérée ou accélérée, l'accélération uniforme ou non. Il vous faut savoir que la vitesse et l'accélération, du point de vue mathématique, sont respectivement les dérivés premiers et seconds du vecteur de position et donc qu'elles sont étroitement liées, mais rien ne vaut l'exemple. Les planches représentant le mouvement vous montrent qu'il existe de nombreuses manières de faire passer un point, ou ici une droite d'un état 1 à un deuxième état.

Le choix du mouvement adopté est très important pour le rendu final.



En effet, un objet en chute libre ne se comporte pas de la même manière qu'en translation plane.

La distorsion

Cette option se sélectionne dans le panneau "Option de Morphing" dans le menu Morphing, à la place de "Métamorph". C'est une option qui possède les mêmes caractéristiques que le morphing, à ceci près qu'il n'existe pas de seconde image destination, seule la première sert de référence et le résultat est une déformation par rapport aux warplines. Son utilisation peut être pratique lors de caricatures ou de retouches d'images, déformées lors de la prise de vue.

En Bref

APEX Média n'est pas, il faut bien l'admettre, le programme parfait, mais il possède certaines fonctionnalités et une grande aptitude à aider dans son travail l'animateur, amateur ou professionnel. En effet, l'animation 2D requiert de nombreux outils, comme les rotations de bloc, les projections ou les distorsions qui, utilisées correctement, peuvent simplifier la création de toutes les étapes d'une animation. Ce sera, en grande partie, le sujet du prochain article. Nous vous conseillons, d'ores et déjà, une exploration poussée des fonctionnalités d'Apex, car il est question de technique d'animation, et non d'apprentissage au logiciel... ■

Patrick Le Hégarat

5 QUESTIONS
DE LA PRESSE PROFESSIONNELLE ET SPÉCIALISÉE AUX CANDIDATS A L'ÉLECTION PRÉSIDENTIELLE

S'il n'existe pas de démocratie sans libre expression ni circulation des idées, il est tout aussi vrai que la démocratie a besoin du développement économique pour s'épanouir. *Or, l'essor économique - et donc l'emploi - est en étroite relation avec l'existence et le développement dans ce pays d'une presse professionnelle et spécialisée - c'est-à-dire de moyens d'information, de formation et de documentation - qui soit à la fois indépendante, pluraliste et accessible à tous ceux qui exercent, ou s'apprêtent à exercer, une activité professionnelle ou sociale.*

Avec plus de 1 500 titres différents diffusant plusieurs centaines de millions d'exemplaires par an, la presse professionnelle et spécialisée française conjugue l'indépendance, la puissance et la diversité. *Elle constitue ce vecteur du savoir, de la formation et de l'emploi indispensable à l'activité économique de la France. Face aux 5 menaces qui pèsent sur la presse professionnelle et spécialisée, plus de 1 000 éditeurs indépendants de publications professionnelles et spécialisées attendent des candidats qu'ils répondent à leurs questions.*

1 L'ÉTAT PEUT-IL COMMERCIALISER DES DONNÉES PUBLIQUES AU DÉTRIMENT DE L'INITIATIVE PRIVÉE ?

L'État et les collectivités locales deviennent des fournisseurs majeurs d'information, mais choisissent trop souvent de se réserver l'exclusivité ou de vendre ces données publiques aux Éditeurs, voire de devenir éditeurs eux-mêmes, sans être soumis aux mêmes contraintes économiques que les professionnels de la presse dont ils deviennent ainsi concurrents.
Est-ce économiquement et politiquement juste?

2 L'ÉTAT DOIT-IL INTERDIRE A LA PRESSE PROFESSIONNELLE DE SE FAIRE CONNAITRE COMME OUTIL DE FORMATION ?

Les dépenses d'abonnement à la presse professionnelle sont déductibles des budgets de formation des entreprises. Mais cette disposition est assortie d'une interdiction de la faire connaître... Par ailleurs, les entreprises de moins de 10 salariés n'ont pas accès directement à cette mesure. Les travailleurs indépendants en bénéficient peu. Et les demandeurs d'emploi en auraient certainement besoin.
Est-ce logique dans un pays dont deux des problèmes majeurs sont la formation et l'emploi ?

3 L'ÉTAT NE DOIT-IL PAS INCITER LA PRESSE A INVESTIR DANS LES NOUVEAUX MÉDIAS ?

C'est grâce à la presse professionnelle et spécialisée que les médias électroniques sont parvenus à maturité. Au moment où le multimédia explose et où l'audiovisuel dédié à la formation ne parvient pas encore à décoller, ***ne faut-il pas favoriser l'investissement dans l'innovation que proposent les éditeurs de presse professionnelle et spécialisée ?***

4 L'ÉTAT NE POURRAIT-IL PAS MIEUX SENSIBILISER LES FRANÇAIS AU "PHOTOCOPILLAGE" ?

Chaque année, les administrations, notamment, effectuent gratuitement des milliards de photocopies de pages de journaux et de livres, majoritairement professionnels et spécialisés.
Sans vouloir restreindre, bien au contraire, l'accès à la connaissance, au savoir et à l'information, les éditeurs souhaitent une compensation partielle du grave préjudice financier subi du fait du "photocopillage".
C'est l'objet de la loi du 3 janvier 1995 limitant la reprographie sauvage et qui constitue un pas en avant.
Les éditeurs demandent maintenant que l'État prenne à sa charge une importante campagne de sensibilisation des "photocopilleurs" sur cette loi.

5 L'ÉTAT NE DEVRAIT-IL PAS ENCOURAGER LA PUBLICATION D'INFORMATIONS QUI AIDENT LES ENTREPRISES A ÊTRE PLUS EFFICACES ?

La "doctrine" de la Commission Paritaire des Publications et Agences de Presse considère comme de la publicité toute information citant les références ou les prix d'un produit ou d'un service ou bien l'adresse d'un fournisseur. Cette interprétation des articles 72 et 73 de l'annexe III du Code Général des Impôts contraint les éditeurs de la presse professionnelle et spécialisée à censurer ces informations pourtant essentielles au libre choix des lecteurs et des consommateurs.
Pourquoi cet interdit n'a-t-il pas encore été levé pour la presse professionnelle et spécialisée afin qu'elle puisse pleinement jouer son rôle d'information et d'aide à la décision ?

LA FNPS, FÉDÉRATION DE LA PRESSE PROFESSIONNELLE ET SPÉCIALISÉE,
rassemble 1 500 publications techniques, agricoles, médicales, juridiques, économiques, culturelles, scientifiques, sociales et d'informations spécialisées.
FNPS - 7, rue de Madrid 75376 Paris Cedex 08 - Tél. : (1) 44 90 43 60 - Fax : (1) 44 90 43 72

Le magazine des utilisateurs d'Ordinateurs & Musique

En vente chez votre marchand de journaux...